

576

KByte

MORTAL KOMBAT

MEGMONDJUK A JÖVŐT!

QUAKE II

A VILÁG LÉGJOBBAN
VÁRT JÁTÉKA

FANTASY-LÖKET

MYTH: THE FALLEN LORDS
DIABLO: HELLFIRE
DEEPER DUNGEONS
FINAL LIBERATION

SZIMULÁNSOK!

FIGHTERS ANTHOLOGY
ARMORED FIST 2

ABE'S ODDWORLD ODDYSEE

BEMUTATJUK A VILÁG LEGCSÚNYÁBB SZÍVTIPRÓJÁT!

ALL DOGS GO TO HEAVEN	1993-
BATTLE SALE DATA	2000- 2999-
BREATHING FIRE	2000- 2999-
COMANCHE MISSION DISK I	2000-
DAEMONSGATE	2000- 2999-
DARKER	6000-
DREAMWEA	2000-
EL FLOR	2000- 2999-
FREE DC	4000- 2999-
IMPERIAL PURSUE! X WING DATA	4000- 2999-
MINORINER II	2400- 2999
PARAGLIONE	2200-
PATRIOT	4000- 2999-
PEPPER'S ADVENTURE	2000-
PINKALL DREAMS 2	2000- 2999-
PIZZA TYCOON	4000- 2999-
PRIVATEER SPEECH PACK	2000-
PROTECHNICA	3400- 2999-
QUEST FOR GLORY II	5000- 2999-
SPECTRE VR	2000-
STARLORD	2999- 2999-

575

QUAKE II	8
ACTUA SOCCER 2	11
MYTH: THE FALLEN LORDS.....	12
RIVEN	14
DEEPER DUNGEONS	16
DIABLO: HELLFIRE.....	17
CLOSE COMBAT 2	18
SCREAMER RALLY.....	20
FINAL LIBERATION	22
CIV II: FANTASTIC WORLDS	24
CHESSMASTER 5500	25
FIGHTERS ANTHOLOGY	26
AHX-1	28
ARMORED FIST 2	30
VIRTUA COP 2	32
MANX TT SUPERBIKE.....	33
G-POLICE	34
ABE'S ODDWORLD ODDYSEE.....	36
CRICKET 97	38
ANDRETTI RACING.....	39
HÍREK.....	4
IMMORTAL KOMBAT	6
CINKELT LAPOK	40
CSEVEGŐ	44
ABE'S ODDWORLD ODDYSEE	36
ACTUA SOCCER 2	11
AHX-1	28
ANDRETTI RACING	39
ARMORED FIST 2	30
CHESSMASTER 5500	25
CIV II: FANTASTIC WORLDS	24
CLOSE COMBAT 2	18
CRICKET 97	38
DEEPER DUNGEONS	16
DIABLO: HELLFIRE.....	17
FIGHTERS ANTHOLOGY	26
FINAL LIBERATION	22
G-POLICE	34
MANX TT SUPERBIKE.....	33
MYTH: THE FALLEN LORDS.....	12
QUAKE II	8
RIVEN	14
SCREAMER RALLY	20
VIRTUA COP 2	32

tartalom

I X . É V F O L Y A M ,



Quake II

Talán minden idők legjobban várt játéka volt. Most végre kiderül, mit csináltak az id-nél egy évig...

8. oldal

Actua Soccer 2

Holtszezon van a fociban, de azért játék nélkül nem maradunk most sem

11. oldal



Oddworld

Az akciójátékok legújabb sztárja pont olyan, mint az a bizonyos csoki: ronda és finom.

36. oldal

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226
Nyomdász: Zrínyi Nyomda Rt., Budapest (98 2543/01-66-22)
Felelős vezető: Vinkó György vezérigazgató
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Laptér: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kisvárosi Renáta Levéltáras: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcíme: 1389 Budapest, Pt.: 132.
Terjesztő: a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pt.: 132.

Myth

Fantasy, 3D és stratégia meg-
lehetősen szokatlan elegy, de
ez a turmix kiválóra sikerült.

12. oldal



Deeper Dungeons

A Dungeon Keeper kiegészítőjének
pályáin csakis a leggonoszabbak
számíthatnak sikerre.

16. oldal



AKTUÁLIS

Bűjék, meg minden, ha azóta
nem találkoztunk volna. Re-
mélem mindenki magához
tért a szilveszteri meg-
rázkódításokból, és
megújult erővel veti bele
magát galaktikus kis ma-
gazinunkba. (Igazán jó
érzésről pedig azon ol-
vasóink tesznek tanúbi-
zonyosságot, akik megra-
gadják a soha vissza nem
térő alkalmat, és élnek az
előfizetés hihetetlen lehető-
ségével.)

Ezen számunkban fogunk szemez-
getni azon karácsonyi stuffok kö-
zött, amelyek decemberi számunk-
ból balszerencsés véletlen, avagy a
nyomdai határidők ördöge miatt ki-
maradt. Természetesen nagytító alá
kerül minden idők legjobban várt
játéka, a Quake II is, amely -
több szakértő egybehangzó vélemé-
nye szerint - nem igazán váltotta
be a hozzá fűzött reményeket
(legalábbis multiplayerben nem iga-
zán).

A célszerűség kedvéért kicsit meg-
változtattuk az értékelőt is, mint
az az előző oldal alján terpeszkedő
eszmefuttatásból kiderül. Hossz-
téli estéken buzgón olvassassá-
tok, rendkívül tanulságos egy
darab...

Ja, tiszta szív-
ból javaslok
minden jóízűlő
olvasónknak
(amiről már akkor tanúbi-
zonyosságot tett, amikor
megvásárolta szépséges
lapunkat), hogy mosta-
nában tartózkodjon a
televízió műsorainak
megtekintésétől.
Most voltak
itt ugyanis a
tévétől, és ar-
ról interjúvol-
ták a Martint,
hogy mi teszi
aggresszívvá
a számítógépes
játékokkal ját-
szó gyereke-
ket? Ő ezt
hosszasan fejte-
gette, pedig egy
egyszerű mondat-
tal is megadhatta
volna a helyes vá-
laszt: az operációs ren-
dszer...

SEPTERRA CORE (Rabid/Virgin)

E híreink nyitányaként egy egészen érdekes próbálkozásról van szerencsénk hírt adni: ismert tettesek végre megpróbálják adaptálni azt a fantasy RPG-stílust PC-re is, ami elsősorban Super Nintendón és PlayStationon divik. Aki még nem látott ilyesmit, annak elég nehezen lehet vázolni ez a kategória, de azért megpróbáljuk: végy néhány manga- vagy anime-rajzfilmből illő karaktert,



találj ki néhány száz szörnyet/robotot/stb., építs fel egy végeláthatatlan sci-fi történetet, helyezd az egészet egy hatalmas 3D környezetbe – és tulajdonképpen kész is a játék, csak arra kell még vigyázni, hogy a játék legalább három-négy hónapig tartson, még akkor is, ha a játékos már ismeri a szükséges megoldást... Klasszikus példa erre a világ jelenleg legjobban fogyó játéka, PlayStationön Final Fantasy VII. Erről csak annyit, hogy Martin tervei szerint ebből áll majd az 576 Konzol következő 200 száma, de igyekszik csakis a lényegre szorítkozni... (Tegnapelőtt vértagyasztó ordítással közölte az irodában és egyébként a kerületben tartózkodó megszeppent személyekkel, hogy megvan háromhavi folyamatos játékának első gyümölcse, egy zöld madár! Már csak 6-6 színes madár van hátra...) Szóval kábé ilyesmire készüljétek fel. A fent nevezett ismert tettesek nem elsősorban az Amigásoknak fog ismerősen hangzani, ugyanis mielőtt beolvadtak volna a Rabid Entertainmentbe, Icom néven a Déja Vu-játékokkal kergettek a sírba a kalandorokat. A játék tökéletesen a fent ismertetett konzol-RPG sikerreceptre alapul. A helyszín a Septerra nevű bolygó, ami hét koncentrikus ökoszisztémából, úgynevezett "héjakból" épül fel, amelyek a bolygó magja körül keringenek. A héjak által alkotott kontinensek ugyan bizonyos módon átjárhatók, de teljesen különböző figurák népesítik be őket. A legelső héjon lakik a Kiválasztottak tömegkereskedelmével foglalkozó népe, aki a felső tízezer jó szokása szerint az alsóbb szintekre zúdíttja a szemét. A Kiválasztottak egy ősi legenda alapján úgy vélik, hogy a bolygót a mennyekben lakó természetfeletti lény, az Alkotó hozta létre, és egy bizonyos célból mennek úgy a dolgok, ahogy mennek. A titok nyitját bizonyos tárgyak és infók alapján a bolygó magjában sejtik, és megindulnak "lefelé". Sajnos az alsóbb szintek nem igazán kedvező létformájuknak, és némi művi beavatkozást igényelnek. Itt lépünk be mi a történetbe, amelyben a Kiválasztottak szintje alatti héjon élő turkálót alakítunk, aki a centrál érkezé szemétnél kutatva próbál eladható tárgyakat találni megélhetést biztosítani magának. Nyolc különböző karakter áll rendelkezésre: itt van például Led, a szomszédban látható technikuslányka; Lobo, az egykori harcirobot, akit kislejtése után saját intelligenciával programoztak újra; vagy például Grubb, a szerelőrobothoz bújtatott punk... A kontinensek pusztulásával fenyegető "héji háborúban" a feladatunk az, hogy először is megvédjük a saját kontinensünket a Kiválasztottaktól, majd a többi átutazva eljussunk a Magba, ahol egy hatalmas biokomputertől megtudjuk, hogy Septerra egy hatalmas puzzle, amely akkor áll össze, ha lakói megoldják a Küldetést. Ha elbuknának, minden elpusztul, ha viszont győznek, akkor szembe kell néznük az Alkotóval...

A játék természetesen tökéletes 3D-ben, 16-bites színmélységben nyomul, az összes karakter és ellenség szintén 3D-ben pre-renderelt. A történet összesen 15 fejezetből fog állni, amelyeket természetesen helyszínek és ellenségek száza átgázolva járhatnak be. A harci szisztéma érdekesége, hogy a szokásos "ráverek ezzel-ráverek azzal-ajaj", most ö "jön"-módszert ún. "Sorskátyákkal" (a la Magic the Gathering) dústották, amelyek megfelelő kombinációjával új harci technikákat hozhatnak ki karaktereikből. Az ígéretek szerint a nyáron már akár ki is próbálhatjuk a játékot – akkor úgyis ráér az emberek nagy része... (Persze ilyen méretű játékoknál azért nem árt fenn tartással kezelni azt a bizonyos tervezett megjelenési időpontot – inkább legyen karácsony, de akkor bugok nélkül...)



December egyik legnagyobb bombahire volt, hogy a Squaresoft elkészíti a Final Fantasy VII PC-verzióját is. A kiadó ki más is lehetne, mint a derek Eidos. (Szóval lehet, hogy Martinnak még lesz PC-s leírása...)

A Microsoft új rekordot állított fel az online-játékok történetében: a Gaming Zone nevű játéksite-jukat eddig már több mint félmillió ember kereste fel. (Illegal system operation c. játékok viszont offline-ban is megy.)

BLACK DAHLIA (Take 2)

Nagy fába vágta a fejszét a Take 2 (egykoron Game) legénysége. Megmártottak már mindenféle játékkategóriában, úgy gondolták most szülnék egy vérbeli kalandjátékot. A Black Dahlia-ban egy századunk negyvenes éveiben játszódó nyomozás történetét játszhatjuk majd végig, bár tegyük hozzá, hogy a téma egy kissé morbid: egy sorozatgyilkosságot kell felderíteni, amelynek tettese helyrén feldarabolja aktuális áldozatait. A mintegy öt év eseményeit felelő cselekményt és a helyszíneket egyébként megtörtént események szolgáltatták: a Torsó Killer néven ismert clevelandi sorozatgyilkos, Heinrich Himmler és az SS európai cselekedetei, valamint a háború után Hollywoodban ténykedő Elizabeth Short kisasszony, akit a saját Black Dahlia címmel tündétki. Megvalósítását tekintve egy hibrid megoldást választottak a szerzők: a háttereket szépen lerendelték, míg a szereplők blackbox filmtelminálval rögzítve kódoroghatnak ebben az enyhén gyomorforgató világban. Ez a technika a hatalmas mennyiségben rögzített videóanyagok köszönhetően azt eredményezi, hogy a játék valószínűleg rekordot dönt a számítógépes világban, ugyanis 8 (igen, pontosan nyolc) darab CD-n kerül majd forgalomba. Ha a CD-eladásokat nem komplett példányban, hanem mondjuk darabban mérnék, akkor a Take 2 már induláskor is komoly konkurrenciát jelenthetne Michael Jacksonnak. Megjelenési ígért egyelőre még nincs, de a www.bdahlia.com-on egyéb saftos részletek mellett az érdekeltek nyomon követhetik az eseményeket.



SIEGE (Telstar)

Emlékszel még a jó öreg 64-es Defender of the Crownra? Nem? Na, ezen nem is csodálkozom, mert lassan már személyi igazolvány kell ennek a játéknak. Megjelenése után viszont már annyi stratégiai játéknak szolgáltatót témát, hogy ebben már örökös rekordnak számíthat. Az idő tehát a sötét középkor, a 14. század. Dühöng a feudális anarchia, és a hatalmas lovagvárakba húzódó oligarchák kizárólagos szórakozása abból áll, hogy zord hadakkal egymás ellen vonulgatnak. A had ütszétéle természetesen vegyes: a tetőtől-talpig bádogba öltözött lovagok mellett természetesen megtaláljuk az íjászokat, a számszerjás gyalogságot, a szekercéseket, és néhány kőbor parasztot is, akik a hatalmas katonapultokat tologatják le-fel – ugyanis előbb-utóbb mérnököket is fel kell bérlelnük, hogy ostromgépeket gyártsanak szórakozásainkhoz. A fejleszthető szerszámok természetesen nem csak a katonapultokra korlátozódnak: gyártathatunk faltörő kost, gyújtónyilakat, ostromlőtraktusokat, esetleg forró olajjal teli üstöket (fejre borítandó) – meg mindenféle baráti eszközt, amire egy unatkozó hadúrunk csak szüksége van szomszédai bosszantásához. A játékot 20 főből álló "sereggel" kezdjük, amit nem sokára akár 100-ra is növelhetünk – és minden egyes személyt saját nézőpontból is irányíthatunk, hasonlóan a Dungeon Keeperben látott módszerhez. Az elfoglalt várakban helyorséget hagyhatunk/irányíthatunk át, továbbá a rendelkezésre álló nyersanyagok függvényében különböző módokon erősíthetjük. Ha alapötletét tekintve a DTC-ra, akkor kezelést tekintve a Dungeon Keeperre, grafikaillag pedig leginkább a Mythre (ld. ismertetőnkét a 12. oldalon) fog útni a Siege, hiszen egyrészt teljesen 3D engine "hajtja", azonkívül real time-ban zajlanak az események. A stratégia egyébként is csak az egyik alapvető szempont a játékban, a küzdelmek személyes irányításához ugyanolyan ügyességre lesz szükség, mint mondjuk egy Quake-közlőben.



Peter Molineux távozása után is tovább oszlik a Bullfrog: a Syndicate Wars és Creation egykori projektjeztől Mucky Foot néven új fejlesztőcéget alapítottak, és átszervezték a jó öreg Eidoshoz.

A Sierránál úgy látszik, hogy mindent alárendelnek a Babylon 5 fejlesztésének, mert a Space Quest 7 folytatásán dolgozó gárdát is átvételekhez hozzá. Lehet, hogy nem találunk ideán az írházmasterrel?

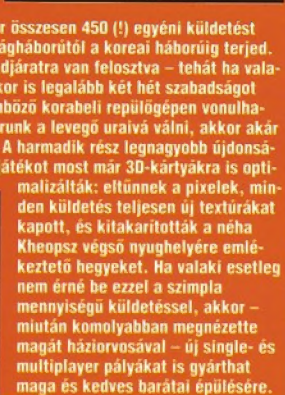
BATTLEZONE (Activision)

Na tessék: még egy öskövület 98-as öltözetben! Úgy látszik a szoftverfejlesztők ötletek híján kezdenek visszanyúlni a gyökerekhez – ha ez így megy tovább, az ezredfordulón Phoenixezni fogunk. Természetesen minden tankszimulátor ös-tyája, nem az eredeti grafikai születik újja (bár lehet, hogy azt a programozók 3D-kártya nélkül is meg tudnák oldani egy 200-as Pentiumon), mert néhány ezer poligonon azért most egy kicsit több bókászlik majd a képernyőn – de azért a lényeg nem sokat változott. A játékhoz frappáns alaptörténetet is kreáltak, miszerint az 1960-as években a Szovjetunió és az Egyesült Államok egy titokzatos idegen anyagért folytat életháláharcot. Ennek bányászatából tudnak újabb és újabb harceszközöket kreálni – vagy a kilőtt ellenséges egységek maradványainak újrahasznosításából. A gyártáshoz természetesen szükség van gyárra is, amelyeket viszont csak termálforrások mellé telepíthetünk. Ilyen történetek ki-gyálása rendszerint a mértékeltlen Red Alertés eredménye... Erre utal egyébként az is, hogy az elmondottakból adódóan nem csak egy tankot irányítunk: lehet belőle egy rakás. Az egyes egységeinket változó méretű szakaszokba oszthatjuk önálló ténykedésre, vagy akár magunk mellé rendelhetjük, hogy a közvetlen irányításunk alatt levezényelt cselekvésekben támogassanak bennünket. A játékban hét különböző világban nyomhatjuk sorban a küldetéseket, de ha valakinek túl sok lenne az ideje, akkor a mellékelt küldetészerkesztővel újakat is fabrikálhat magának. Ebben van egy eléggé meglepő vonás is, ugyanis nemcsak az ilyen játékoknál megszokott állást editálhatjuk, hanem akár teljesen újra generálhatjuk a pálya felszínét is. A játék másfél éves fejlesztése tulajdonképpen már befejeződött, szóval még valószínűleg az év első felében magunkra csukhatjuk a tankok tornyait.



AIR WARRIOR III (Kesmai/Magic)

Minden online meg multiplayer repülőgép szimulátor atyja és legiskerebbje, az Air Warrior harmadik generációjához érkezett. Vagy egy fél éve volt szerencsén tesztelni a második részt, és máris itt van a harmadik. Az AWIII-nél a fejlesztők elsősorban a single player-küldetésekre helyezték a hangsúlyt, de természetesen most sem hanyagolták el a krónikus Net-hiányban szenvedőket: a játék most már összesen 450 (!) egyéni küldetést tartalmaz, amelyek időpontja az I. világháborútól a koreai háborúig terjed. Ez a néhány küldetés összesen hat hadjáratra van felosztva – tehát ha valaki csak egyet óhajt végigjátszani, akkor is legalább két hét szabadságot célszerű kivennie. Több mint 40 különböző korabeli repülőgépen vonulhatunk harcba, ha pedig online-ban akarunk a levegő uraivá válni, akkor akár 250 ismerőssel is ringbe szállhatunk. A harmadik rész legnagyobb újdonsága azonban kétségtelenül az, hogy a játékot most már 3D-kártyákra is optimalizálták: eltűnnek a pixelek, minden küldetés teljesen új textúrákat kapott, és kitakarították a néha Kheopsz végső nyughelyére emlékeztető hegyeket. Ha valaki esetleg nem érné be ezzel a szimpla mennyiségű küldetéssel, akkor – miután komolyabban megnezette magát házi orvosával – új single- és multiplayer pályákat is gyárthat maga és kedves barátai épülésére.



☛ Lassan már alapszerelés 3D-kártya. Akik most akarják beszerezni, azért még várjanak, mert a Diamond II jön az új, Voodoo 2 chipsetes Monster-kártya, ami elődje gyorsaságának háromszorosát fogja hozni.

☛ LucasArtsék folytatják a Star Wars pénzgépjártó gépezet további fejlesztését: januárban jelenik meg az X-Wing vs. Tie Fighter plusz hadjáratát tartalmazó CD, de nemsokára követi a Jedi Knight mission disk is.

PANZER COMMAND (SSI)

A Mindscape édes szárnya alatt ténykedő SSI stratégiai programjai rendszerint nagyon erős mércét jelentenek konkurenciáknak, de most megint olyan dologban török a fejüket, ahol a legerősebbek: II. világháborús páncélosokat fogunk harcba vezetni a végtelen orosz sztyeppéken, vagy éppen Afrikában. Ugyan a Steel Panthers 3. és a Panzer General 2. részét ugyan megint nagy okosan szinte egyszerre jelentették meg, úgy látszik, még mindig nem unták meg a témát... A hagyományokkal azonban úgy látszik végleg szakítanak, ugyanis ez a játék már real time-ban zajlik, és sokkal inkább lesz majd tekinthető egy Armored Fist-szerű szimulátornak, mint egy szokásos SSI-stratégának. A real time-ban renderelt változatos 3D terepen ilyekeknek minél jobban visszaadni a csatamező valós érzetét: a kiválasztott tank tetszés szerinti álcázással és fegyverrel indul harcba, zötykölődik a bukkánokon, rázkódik tüzelés közben, ha pedig tüzéségi vagy légítámadást kap, akkor új textúrát kap, azaz rendesen amortizálódik. A kivitelezésből adódóan természetesen nemcsak külső nézeteink vannak, hanem bármikor átvált-hatunk a személyzet (géppuskás, tüzer, tankparancsnok és vezető) nézeteire, de egyébként a személyzet az AI-nak köszönhetően önállóan is intelligensen végzi a feladatát. A hagyományokhoz azért mégis jelent némi kötődést, hogy egyaránt játszhatunk küldetéseket és komplett hadjáratokat, amelyekben sikeres működés esetén egyre nagyobb kötelekeket vezényelhetünk harcba.



A háborús játékok szerelmesei nyilván már előre fenhetik a fogukat a darabra, bár a várakozást egy csöppet beárnyékolhatja, hogy a grafikai kivitelezésből adódóan a Panzer Commander nemcsak támogatja majd a 3D-kártyákat, hanem egyenesen megköveteli.

Babylon 5 (Sierra)

Egy újabb szép példa következik a reménybeli pénzcínálás jól bevált sémájára: adott egy sikeres sci-fi sorozat, aminek nagy a tetszési indexe a jónép körében (ez jelen esetben a Warner Bros. hasoncímű darabja, asszem nyomja valamelyik magyar vagy műholdas adó is) és van néhány hasonló játék is a piacon, ami tűrhetően fog (Star Trek-klonok, X-Wing vs. LucasArts, stb. – tényleg, kíváncsi vagyok mikor csinálnak az Alfa Holdbázisból is egy 3D űrhajószimulátort) – hát akkor csináljunk mi is egyet. Ezzel tulajdonképpen össze is foglaltam a Sierra új játékának (illetve játéklírájának, mert trilógiaként fog indulni) teljes koncepcióját, ami tőlük már csak azért is meglepő, mert a hasonló kategóriában mozgó Last Dynastival egyszer már buktak egy elég nagyot... Mindenesetre a téma akár halássá is válhat, mert szinte megköveteli a maximális látványosságot. Szóval a játékban a tv-sorozatban megismert lények különböző típusú hajóit repülhetjük be. A cél természetesen nemcsak a szimpla összecsapások megnyerése, hanem a végső győzelem, szóval nemcsak egy hajót irányítunk: a mi kezünkben van a harcban alkalmazott taktikák, valamint az általános stratégia megtervezése is. A kon-



kurenciára szemmel láthatóan felfigyelték a tervezők is, mert ugyan egy-egy hadjáratot megnyerni is eltarthat egy ideje, viszont minden egyes új játéknál az AI teljesen újragenerálja a világméretűséget, tehát minden alkalommal egy teljesen új helyzettel kerülhetünk szembe. Hm, mit is mondhatnék még többet egy ilyen játékról? A végén még valami frankó is kislíthat belőle...



☛ December harmadik hetében nagy meglepetés érte az európai játékgalmazókat: a Quake II lecsúszott az eladási listák 2. helyére, és ellővasként teljes meglepetésre bevágta a Riven. Ki tudja, miért...

☛ Bill Gates az Office 97 ruszki premierjére Moszkvába látogatott decemberben. Biztos boldog lehetett, amint megtudta, hogy két órával a bemutató után a feketepiacon is megjelent a cucc az eredeti ár 1%-áért...



IMMORTAL

A számítógépes játékok immáron majd két évtizedes történetében rendszerint az a trend uralkodott, hogy a jelentősebb sikert elért mozifilmeknek készítették el számítógépes adaptációit. Ezek hol jobban, hol rosszabban sikerültek, de ez a trend az utóbbi időben néhanapján megfordulni látszik, és nem nagyon csodálkozhatnánk, ha nemskóra a filmvászonról kö-



A szereposztás:

Robin Shou – Liu Kang
Talisa Soto – Kitana
James Rema – Rayden
Sandra Hess – Sonya Blade
Lynn 'Red' Williams – Jax
Keith Cooke – Subzero
Brian Thompson – Shao Kahn
Reiner Schöne – Shinnok
Chris Conrad (II) – Johnny Cage
Musetta Vander – Sindel



szönte vissza ránk Lara Croft, netán Larry vagy Guybrush Threepwood. A jeget először a Street Fighter törte meg, de eleddig a legnagyobb sikert a világ talán legnépszerűbb verekedős játékaiból készült Mortal Kombat aratta. A sikernek megfelelően – a játékhoz hasonlóan – sorozattá duzzadt a film is, hiszen '98-ban jön a mindenki által várva várt folytatás! Az már biztos hogy ezt a filmet aztán tényleg látni kell. Már a szereplőgárdát is sokat ígér (ha mást nem, legalábbis mennyiségre), bár azért meglehetősen szomorú képpel vehetjük tudomásul, hogy néhány karaktert az első résztől színész kelt életre. No mindegy, ez van, ezt kell szeretni.



Irina Pantaeva – Jade
Deron McBee – Motaro
Dana Hee – Mileena
Marjean Holden – Sheeva
Litefoot – Nightwolf
Tyrone Wiggins – Rain
J.J. Perry – Cyrax/Scorpion
Ridley Tsui – Smoke
A szereplők mellett azért nem árt odafigyelnünk a stáblista egyéb részeire is, hiszen olyan patinás neveket találkozhattunk, mint például Chuck Comisky (Terminator 2, The Addams Family) vagy

Alison Savitch (Mortal Kombat, Terminator 2). Ők voltak felelősök a látványeffektusokért, amit szokásukhoz híven természetesen 101 százalékra teljesítettek (lásd például Motaro esetét, aki egy méretes ló és egy ember keresztezéséből született).

Az operatőr mondjuk nem kimondottan nagy név (legalábbis itthon nem): John Leonetti. Ő volt egyébként az egyik producer is.

A forgatókönyvet az eddigi Mortal Kombat-játékok két fő programozója, Ed Boon és John Tobias vállalta magára, bár azt azért tegyük hozzá, hogy nem kellett különösebben új ötleteket legyártaniuk, hiszen a történetet a Mortal Kombat-játékok 2. és 3. részéből megismert szereplőkből és eseményekből elegyítették össze.

A zenéért a jó öreg George S. Clinton volt a felelős. Kellemes kis pattogós muzsikákat szült, amelyek természetesen CD-n és kazettán is meg fognak jelenni. Magáról a filmről csak annyit lehet elmondani,

hogy akinek tetszett az első rész, az a másodikban sem fog csalódní. Azt azért elárulhatjuk, hogy vért most se nagyon kerestek a filmvászonon, hiszen nem korhatáros a film. Sőt, nem is

különösebben hosszú, hiszen mindössze 91 perc az egész. Előzetesnek pedig álljon itt néhány kép, amelyek alapján buzgón reménykedhetünk, hogy a filmforgalmazók jóvoltából tavasszal mindenkinek úgy leessik az álla, mint az első rész láttán.



1992. Egy Ed Boon nevű figura és néhány társa óriási vihart kavart egy újdonsült játékprogrammal, melyben egészen új szemlélet mutatkozik be a kor akkori szellemétől eltérően. A játék nem szól másról, mint az esztelen öldöklésről, a brutális harcmodorokról és a vérről. Gondolom nem nehéz kitalálni, hogy napjaink egyik legnépszerűbb bunyós anyagáról, a Mortal Kombatról van szó.

nek kell születnie; ami kicsit komolyabban néz ki mint elődei (gondoljunk csak a Mortal 3 nevére: ki végzéseire, kicsit gyengécske grafikájára, stb.), éppen ezért már a fejlesztés első szakaszában (kb. 2 évvel ezelőtt...) eldöntötték, hogy az egész játékot áthelyezik három dimenzióba. Ennek a lépésnek talán az volt a legfőbb oka, hogy elég sok konkurens jött ki a piacon 3D-s verekedős játé-

játék komolysága érdekében nincs se Babality, se Friendship, se Animality, se Brutality), ahol is az eddigi vérfolyás megnégyszereződik, vagy legalábbis a képernyőt elborítja a sok paradijsomló. Küzdeni a szokásos módon lehet, de beépítették a programozók felvehető fegyvereket is, amittel izgalmasabbá válhat egy-egy küzdelem: minden karakter más fegyverrel rendelkezik, s ilyenkor extra-

Ha már a szereplőkről beszélünk, nézzük, hogy kikkel is találkozhatunk az új részben. Összesen 15 karakter választható alaphoz, de a játék készítői szerint tele lesz a játék meglepetésekkel és rejtett emberkével (bár mondjuk az is igaz, hogy minden rész előtt ezt ígérték...). A 15-ből már vannak itt régi ismerősök is: Liu Kang, Rayden, Sub-zero, Scorpion, Sonya, Jax, Johnny Cage és Reptile;

KOMBAT

kkal, és mondjuk elég kellemetlen lett volna a Midwaynek egy mezei 2D Mortal-lal ott fészengenie. Szóval jön 3D. Az egész eljárás nem volt olyan bonyolult, hiszen a motion captured technika alkalmazásával tökéletes produkciót követhettek el a Midway emberei. Ez a "lemodellezés" tulajdonképpen annyiból áll, hogy a számítógépre kötött zsinórokat felgattják egy emberre, aminek megjelenik 3D "váza" a monitoron, s máris le lehet modellezni a mozgását. Ezek után már csak egy textúrát kell ráhúzni az elkészített hálóra és készen is van a karakterünk. Nemcsak a harcok, hanem a pályák is teljesen 3 dimenzióban lettek elkészítve. Így lehetett megoldani azt, hogy a kamera állandóan mozoghasson, és bármely nézből mutathassa a küzdőteret. Egyébként egyetlen olyan pálya van ami "interaktív", az az kivégzősoraktíválható a háttér és az ott lévő nagy daráló. Ha valaki felé repül... Mellesleg megjegyezném a játék egy kissé véresre sikerült, hiszen bármilyen ütést is viszunk be a vér csak úgy fröcsköl az emberből, s akkor még nem is említettem az extra fincsi kivégzéseket (a



speciális mozgások is előcsalhatók.

Vannak még vicces trükkök a játékokban, mint például a testrészek törése, ami különösen poénos dolog. Az egész abból áll, hogy minden harcos azonos kombinációra más-ésmás módon elég nagy kárt tesz a másikban, azaz különböző testrészeit szépen eltöri.

A poénos dolgok közé tartozik még a színek és a kinézet megváltoztatása, amivel egyes szereplők ruhaszíne vagy megváltozik vagy teljesen eltűnik (pl. Sub-Zero maszk nélkül, Liu Kang atléta nélkül, Sonya piros felsőben, stb.).

de természetesen vannak vadonatúj, eddig még nem ismert karakterek: Reiko, Jarek, Shinnok, Fujin, Tanya és Quan Chi.

Most jutott eszembe, hogy magáról a történetről még nem is meséltem semmit. Mellesleg itt megint beka-vartak a készítőik, ugyanis a lehető legérthetlenebb sztorit agyalták ki a programhoz. Legyen annyi elég, hogy Shao Kahn teljes megsemmisülése után minden visszaáll a régi kerékvágásba, s megszűnik az átjárhatóság a Föld és a Külvilág között. Aztán egyszer csak jön egy Shinnok ne-



vezetű fazon és felborít mindent...

Szóval Mortal Kombat 4 lesz, lesz és lesz! PC-n Windows95 alatt, és reméljük tényleg tavaszra készül el, mint ahogy azt a GT ígéri.

B.P.

1998. Ez pedig ugye frissen megkezdett esztendőnk, amelyben még igen sok meglepetés várja a Mortal-rajongókat. Ezek ismertetése most a célunk 1-2 sorban.

Na szóval itt van ez a mi Mortal gyermekünk, aki szépen felcseperedett: egyik napról a másikra (kb. 6 év alatt) hirtelen a negyedik részéhez érkezett – leszámítva persze azokat a kis kitérőket, mint az Ultimate MK3 és MK Trilogia, amelyek főleg üzleti okokra vezethetők vissza. Az már a fejlesztés elkezdésénél tisztázódott, hogy végre egy olyan rész-



EGY SIKERSOROZAT TÖRTÉNETE

Lassan már minden emberszimulátor-fannak a vérében lesz az id software időbeosztása. Ez a következő: megjelenik egy újgenerációs játékuk; rá egy évre ugyanannak az engine-nek a továbbfejlesztett változatával kihúzzák az előbbi játék második részét; ezzel egy időben bejelentik a következő program írásának kezdetét, amely két év múlva óraműszerű pontossággal megjelenik. Ez esetünkben is így van, 1996 őszén jelent meg a Quake, pár hónapja szivárogtak ki az első hírek a következő projectről, a Trinity-ről, majd most, 1997 végén megjött az, amit mindenki úgy várt, mint a messiást: a Quake2.

Egy ilyen volumenű program megjelenését természetesen nagy várakozás előzi meg. Mindenki már előre találgatta, mik lesznek azok a korszakalkotó újdonságok, amelyek az eljövendő két év főbb trendjeit fogják meghatározni (mert egy id software program csak trendalkotó lehet, az biztos). Azonban volt néhány általános igény, amely eléggé elfogadott volt, és mindannyian biztosra vehettük, hogy szerepelni fog az új részben.



Barátok egymás között (illetve mögött)

A VÁRAKOZÁSOK

Már az alapprogram is tudjon skinet/ruhákat kreálni, vagyis ne csak színt, hanem kinézetet is be tudjunk magunknak állítani. Nagyon fontos lenne már az alapverzióba valamilyen gépi deathmatch ellenfél. Mivel az id megvette a ReaperBot jogait, és OmikronBot néven elkezdte továbbfejleszteni, erre kiváló lehetőséget is látott mindenki. Különösen azért, mert az OmikronBot nagyon jól sikerült, sokféle és sokszínű ellenfél közül válogathatunk, mindegyiknek saját küzdési stílusa és skinje van.

Sok jó teampay szabályrendszer alakult ki a Quake-hez, mint például a CTF (Capture the Flag), a Team Fortress, stb. A legújabb Quake-kciónak már tudták is ezeket, vagy legalábbis a CTF-et (van a Jedi Knight-ban és a Shadow Warriors-ban is). Ezeket természetesen mindenki várta, hogy illő módon megjelenjen a Quake2-ben is, esetleg újakkal kiegészítve. A cooperative-teampay-fanok álmainak netovábbja volt az eldobható hátságok, amivel kisegíthetjük gondban lévő bajtársunkat a nekünk már felesleges fegyverrel. Mivel a Quake-ben a fegyverek nem

egyértelműen a használhatóság, mint inkább a design jegyében készültek, ezért jelentős várakozás volt, hogy sokkal kiegyensúlyozottabb fegyverek legyenek a 2. részben, mint ahogy a Doom-ban is azok voltak. Ugyancsak a Doom maradványa az, hogy mivel az optimalizálás miatt a második részre jelentősen gyorsult az engine, ezért lehetségessé válik sok poligonból álló, hatalmas térségek megjelenése a pályákon. A Doom és a Doom2 közötti különbségből mindenki monumentális építményekre számított.

olyan időtlen rajzolatúak, mint a Quake-ben. Végre lehetett emberi kezet is rajzolni, nem lett olyan szögletes, mint az első rész pillanatra bevilanó, baltát fogó keze. Szóval gyönyörű lett: végre nem pengeéles peremmel kapcsolódnak a felületek egymáshoz, és sikerült átváltani teljesen 3D-be, ugyanis – bár nem nagyon reklámozták – a Quake NEM csak 3D objektumokat kezel: a robbanás fénye bizony-bizony csak egy egyszerű sprite volt...

Szerencsére itt ezt már kijavították: a robbanás helyén is tűzgömb, és nem tűzfolt jelenik meg. A Quake-ben a legkisebb objektum, amit a program kezelni tudott, az a pont volt. Ha valakit megsebzünk, piros színű pontok

verődtek le róla, a vérfröccsenés jelképeként. Ez nekem kezdetben nagyon nem tetszett, mostanra is csak megbarátkoznom sikerült vele, megszeretni nem. Szerencsére ezt a problémát az id-nél is érzékeltek, és a második részben már a gömb vált a legkisebb önálló objektummá. Így ha valakibe belelövök, igaz vércseppek esnek le róla, már a szoftver változatban is, nemcsak a 3DFX-ben. Ja igen, 3DFX... Látszik, hogy a programot arra készítették az alkotók. Sokkal szebb egy gyorsítókártyával, tehát jóval élvezhetőbb is. Nagyon úgy tűnik, hogy arrafelé fejlődik a világ, hogy már meg sem jelenik a szoftveres változata valaminek, eltűnik, mint a DOS-verzió...

AZ ELŐZETES

Körülbelül egy hónap-pal a megjelenés előtt, az id

software felpakolt az Internetre egy hárompályás kis demót, hogy mindenki megtudja, min is dolgoztak az elmúlt évben. Az új megoldások azonnal látszottak, és nagyon elégedett is voltam velük...

A legfontosabb újítás, hogy már nem szögletes minden. Nemcsak a 3DFX-es változat, hanem a szoftveres is lekerekíti mindennek az élet, ha ez lehetséges. Ez leginkább a fegyvereken figyelhető meg: nem



Azonosíthatatlan repülő objektum

A másik nagyszerű újítás, amit én már az Uriidum (1987) óta várok, az az, hogy seböződjenek végre vizuálisan is az ellenfelek. Gondolom, mindenkit zavart már, hogy csak lövők, lövők egy ellenfelet, semmi látható baja nincsen, aztán egyszer csak – amikor elfogyott a HP-je – szépen szétrobban. Szerencsére régi álmom valóra vált: folyamatosan nyomom követhetjük ellenfeleink sérülését, egyre véresebb és zilaftabb

QUA

lesz a kinézete, míg végleg meg nem hal. Nagyon jó poén emellett, hogy ellenfeleink nemcsak meghalnak, hanem halodoklanak is, tehát ha valakit lelőtűnk, akkor az a hollywoodi filmekhez hasonlóan még utolsó erejével meghúzhatja a ravaszt. Vagy ha nem is utolsó erejével húzza meg, de tönkrezizott gerincvelje a nyaktörésesek utolsó rohamával összerántja minden izmát, azt is, ami eddig biztonságos távolságra volt a ravasztól... (Ez egyébként nem morbid poén, a valóságban is így van. Ezért is nem jó olyan bácsi fejt szétlőni, aki éppen a tűz fejéhez szorítja a fegyvert. Feltéve persze, hogy nem közimbis számunkra a tűz sorsa...) Egyébként néhány kitüntetett hullára egyből meg is indul a döglégyek áradata, egyéni ízt kölcsönözve a játéknak... Bár ez sokaknak nem tűnt fel, de szerintem az egyik legforradalmibb grafikai újítás, hogy 3DFX-es kártyával vannak többszínű fények is a játékokban, tehát nem csak világít a fényforrás,



Csővizűt a pokolba. Mellette a jegyeket és hértelket várja néhány barátságos figura





A légyott rendkívül nyomásgépesített, bár ez nem nagyon hozott különösebb újítást az eddigi normákhoz képest: elmossa a vízfelület túloldalán lévő dolgokat, alatta pedig bekékíti és hullámozgatja a textúrákat, de csak ennyi. Tehát, az eddigi alapján nagyon sokat vártam a programtól. Ezek az újítások megnyerték a tet-

mint eddig, hanem saját színét is rávetíti az alatta elhaladóra. Természetesen a régóta várt "átlátszó víz" effektus is megfigyelhető, bár ez nem nagyon hozott különösebb újítást az eddigi normákhoz képest: elmossa a vízfelület túloldalán lévő dolgokat, alatta pedig bekékíti és hullámozgatja a textúrákat, de csak ennyi. Tehát, az eddigi alapján nagyon sokat vártam a programtól. Ezek az újítások megnyerték a tet-

anyabolygójukon. Az inváziós flotta teljes egészében megsemmisül, csak mi maradunk életben, egy százi pisztollyal. A parancsnokság természetesen azonnal reagál az új helyzetre, és megbíz bennünket, hogy ha már ügyis ott vagyunk, elimináljuk az ellenséges civilizációt...

A demóval ellentétben most már megfigyelhetünk minden egyes ellenséges szörnyet. Szerintem nagyon jóra sikerült, több szempontból is. Elsősorban sikerült egységes kinézetet adni nekik. Elvileg minden ellenségünk ugyanannak a fajnak mutans vagy cyborgizált egyede, és ez nagyon jól megjelenik a kinézetükben. Moha sokféle, és sokféle méretűek, mégis megfigyelhető bennük bizonyos hasonlóság. Ezt a hatást szerintem azzal érték el, hogy az arckifejezése mindenkinél hasonló, és majdnem minden ellenfelünknek látszik az arcát. Jó ötlet, hogy a szörnyek is azokat a fegyvereket használják, amelyeket mi. Tehát ők is BFG-vel, plasma fegyverrel, uzi-val, meg hasonlók támadnak ellenünk, amelyeket mi is használhatunk. Egy adott ellenfél több fegyvert is használhat, de nem úgy, mint a Quake-ben vagy a Doom-ban, hogy van egy távolsági és egy közelharcos eszköz, hanem egyszerre akár két-három fegyverből tüzelhetnek ránk.

Ha már a fegyvereknél tartunk, nézzük át azokat is: Végre megújult a supershotgun! Egyik legnagyobb problémám volt a Quake-ben, hogy nincs sok használható fegyver, csak a hajszáritó és a rakétavető. Hogy a szörnyek nem jöjnek semmire (legalábbis egymás elleni játékokban), azt valahogy megemésztettem, de hogy régi kedvencem, a double barrelled shotgun mivel degradálódott, az nagyon zavaró volt.

Míg a Doom-ban használható volt a BFG 9000, a rakétavető, a supershotgun, a chaingun, és néha a plasma gun is, addig a Quake-ben az igazán jó fegyverek listája leszűkült a fenti két eszközre. Ezt a hibát szerencsére az id-s fiúk is érezték, és visszatértek a régi szép időkhez. A dupla csővű ugyanis régi fényében tűndökölt, egyenesen szörnyet csinált. Tehát, ennek a "játék a játékban" részek vége, a rakétavető szinte teljesen használhatatlan, a fent kifejtett módosítások miatt. Ellenben újra körünkben üdvözölhetjük a régi császárt, a BFG-t! Úgy tűnik, nem történt a szabályaiban jelentős változtatás, maradt minden a régi. Az egyik új fegyver, a railgun szörnyek ellen nagyon jó, de em-

a deathmatchek igazi királya lett újra. Visszahozták a forgótáras gépfegyvert is, és nagyon erőssé tették. Sajnos van egy apró hibája, hogy lődbe telik, amíg felpörög, tehát ha egyszer elkezdünk vele lőni, akkor nem érdemes abbahagyni. Így sajnos elég sok löszert el lehet pazarolni – bár ez nem baj, mert elég csak néhányat találnunk, ellenfelünknek így is biztos a végezete.

A Quake-ben túl erőse sikeredett a rakétavető, tehát hogy itt ne lehessen az uralkodó fegyver, jelentősen lebutították. Sajnos egy kicsit túlságosan is, ugyanis levetltek a tügyorosságából, a hatóköréből és a repülési sebességéből. Ez engem nagyon érzékenyen érintett, hiszen már a Doom első része óta a deathmatch játékok királya volt ez a fegyver, annyira, hogy az egymás elleni játék fogalma gyakorlatilag azonosult a rakétavetővel (még a Duke Nukemben is az volt a sztár). Ennek oka szerintem az, hogy a főbb játék (tehát a taktikázás, a másik játékos megkeresése, stb.) mellett van egy kisebb, ügyességi rész is: az, hogy mennyire tudom eltalálni, hogy hol lesz a másik az adott pillanatban, hogy pont eléje tudjak löni a rakétával. Szerintem egy teljesen más stílusú program, a Populous sikerének is ez lehetett a kulcsa. Ott is kellett egy átfogó stratégián, és annak kivitelezésén törni a fejünket, de ugyanakkor ott volt az állandó logikai rész, hogy hogyan tudok



Mikrobi kései utóda a legújabb ellenfelek közé tartoznak

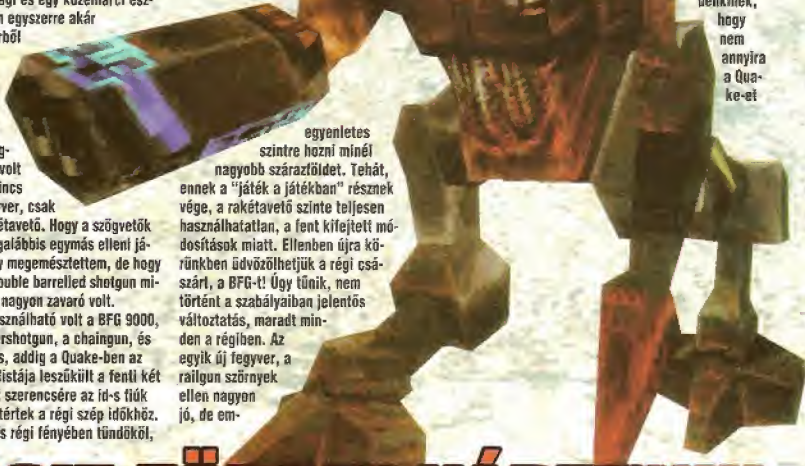


Teljes siker: a célpont felvezetett nekünk, de felvezetett már nem tud...

berek ellen egyáltalán nem használható. Ennek oka az, hogy ugyan nem azonnal, de nagyon gyorsan odaér, ahova célunk, hatóköre viszont egyáltalán nincs. Így szinte lehetetlen vele mozgó ellenfelet eltalálni. A gond az, hogy ilyenmiként kiszámolni egy Botnak semmi, úgyhogy már előre látom, hogy mi lesz a Quake2 0Bot-jainak kedvenc, és ellenfeletlen fegyvere. (Mivel a fenti tulajdonságok mellett még egy olyan

60-70 %-ot le is vesz egy találat.)

Gondolom, már itt a fegyvereknél fel-tűnt mindenki-nek, hogy nem annyira a Quake-ét



egyenesen szörnyet csinált. Tehát, ennek a "játék a játékban" részek vége, a rakétavető szinte teljesen használhatatlan, a fent kifejtett módosítások miatt. Ellenben újra körünkben üdvözölhetjük a régi császárt, a BFG-t! Úgy tűnik, nem történt a szabályaiban jelentős változtatás, maradt minden a régi. Az egyik új fegyver, a railgun szörnyek ellen nagyon jó, de em-

A VALÓSÁG

Nos, mikor már senki nem bírta tovább idegekkel, és az egész számítógépes társadalom Quake2 lázban égett, 1997. december 9-én megjelent a játék... Az eddigi trenddel mostanra szakítottak a fiúk, ugyanis készült intro a játékhoz. Egész hangulatos, megismerjük belőle a kerettörténetet, ami a szokásos id-s sötét mélységekbe vezet el miniket. Vannak az idegenek, akik ellenségesek, de az emberek meglepik őket az

KICSIT TÖBBET VÁRTUNK!



fejlesztették tovább, inkább visszanyúltak a Doomban bevált dolgokhoz. Valóban, ez a keretrendszer (tudniillik semmi köze az első részhez), valamint a designon is nagyon meglátás. Mielőtt a pályák jellemző falpálya, és a szörnyek kinézete is azt a stílust idézi. Sajnos, a pályaszervezés is a Doom első részének hagyományait követi, tehát kis, vékony, girbegurba folyosók kell rohangálnunk. Sajnos, ez a szörnyek elleni játékot nagyon lerontja, ki-be ugrálunk a sarkokon, és a supershottgátló pár lövéssel mindenkit leszedünk. Így nehézségben nem nagy fejlődés történt: míg a Quake egy nehéz volt a Doom-2-höz képest, addig itt elég könnyű kiirtani bárkit.

A pályák sajnos nem sikerültek túl jóra. Hiába vannak kis térségek, azokat átláthatatlanul nagy tárgyak folyosórészletként köti össze. Ezeken a folyosókra kell aztán keresgelnünk az n+1 darab kapcsolót, és hogy a legtöbbet éppen melyik ajtó nyitotta ki.

A fenti elemek miatt meg merem kockáztatni azt a feltételezést, hogy tudatosan szaktították az első rész megoldásait, és hogy ezt a programot célszerűbb lenne Doom3, mint Quake2 néven emlegetni. Tulajdonképpen ez nem más, mint egy 3D engine-el megoldott, az 1998-as év színvonalára hozott Doom.

Amikor először hallottam, hogy oda-vissza lehet közlekedni a pályák között, nem nagyon örültem. Attól féltem, hogy ők is beleszállnak abba a csapdába, hogy most már nemcsak pályán belül, hanem az egyes pályák között is keresgélhünk kapcsolókat, ami inkább az unalmat, mint a szórakozást szolgálja. Szerencsére a végleges módszer egy teljesen egyedi dolog lett. A program tulajdonképpen nagyon kevés pályát tartalmaz, viszont ezek a pályák elég nagyok, ezért amikor jelentős távolságot teszünk meg rajtuk, akkor betölti egy újabb pályarészletet. Így tudunk folytonosan viszonylag nagy

olvasgatni akarunk, akkor jobb, ha félrevonulunk egy nyugodt sarokba, mert erre senki nincs tekintettel, közben nyugodtan lekaszaolhatunk.

A hangjal nem csak a helping computernek, hanem mindennek nagyon hangulatosak. A Quake-ban meglévő plazmájú effektek (tehát az időnkénti, ok nélküli hörgéseket, robajokat) itt is megtartották, és továbbfejlesztették. Ebből a szempontból nekem a kedvencem az első pálya, ahol halljuk, ahogy kint az idegen városban dül a esata, el-előrdülnek a lég-elhári-

Főnyerszobák a láncok a talp... A láncok meg pláne!



volt a karácsony, srácok...? Ami mindennek a teteje, hogy még egy nyomorult teamplay sincsen az alapverzióban. Gondolom, majd ehhez is megjelenik egy kiegészítő márciusban. Micsoda dolog, hogy ha valaki kész egy programmal, kevesebbet keres rajta, mint egy félkész piacra dobni (mert nekik a kiegészítők ára is be fog folyni)? De nézzük azt a nyomorult deathmatchet, ha már nincs más. Valami jó kis pályát... Sajnos a single player pályák teljesen alkalmatlanok erre a játékra, túl nagyok és szövevényesek, valamint teleporkokkal sincsenek túlságosan megművelve. Egy jó kis face2face-t (két ember egymás elleni játéka) nem lehet játszani. Az egyetlen szőba jöhető játékmód a malaciga (vagyis sok ember, és mindenki mindenki ellen). Elképesztő...

Van azért néhány apróság, amik szerencsére jó módosítások a régi rendszerhez képest. Van force respawn, vagyis nem lehet halottként sunyni, amíg ellenfelednek el nem fogja a quadjá. Ezenkívül a program figyeli, hogy éppen ki és hol mozog, és nem tesz le megjelenéskor közvetlenül egy másik játékos elé.

A régi Doomos dm1 újra választható lett, bár ez már a Quakeworldben elérhető volt (egy fegyver nem tűnik el, ha elveszed, de csak akkor veheted fel újra, ha meghaltál). Ez a módszer sok játékosnál nagyon előnyös. Nagyjából ezzel végre is értünk a kis számú, de legalább jelentéktelen pozitív újdonságokhoz. Inkább fordítsuk figyelmünket a hibákra. Nem lehet szint választani, tehát ha lenne teamplay opció, akkor sem lehetne használni. Ehelyett lehet skint választani, külön nőt és férfit. Ezek nagyon jól illeszkednek a háttér palettájába, ezért elég nehéz az ellenfelet észrevenni. Érdekes

metódus, hogy nagyon lassan lehet 100% fölé menni, mind páncélban, mind elelőben. A páncélok csak 25-30%-ot adnak, de összedóznak, úgyhogy ha sokáig nem sebződünk, akkor esetleg felvihetjük egy elfogadható értékre. Elelőből a 100%-ig heálhat el lehet felelni, a normál szint fölé csak a 2%-ot adó powerupokkal lehet menni, szintén nagyon lassan. Ezeknek a módosításoknak lehet annyi értelme, hogy nem lehet nagyon elhúzni, mert nincsenek 200/200-al szaladgáló terminátorok a pályán. A fragok kijelzése szintén nagyon siralmas. Nem látjuk az ellenfelünket, csak a miénket írja ki a sarokba, mint a Doomos időkben. Nincs tábla, sem semmi, csak ha meghalunk, akkor villantja be egy pillanatra az ellenfeleink eredményét. Szerencsére, a single playerrel ellentétben, egymás elleni játéknál lehet közre tenni a fegyvert. De hogyan! Nem rajzolja ki, nincs a középső fegyvernek semmilyen ábrája, csak alulra kirak egy nagy nyomorult ikont. Nevetséges! Nagyon sokan, így én is, nem a célkeresztet, hanem a puská csővével céloznak, így most mi mit csinálunk? Ezek mellett már apróságnak tűnik, hogy amikor valaki meghal, akkor nem a háttérképet, hanem csak a kezében lévő fegyvert dobja el. Mi ez, Duke Nukem? Ja igen, és "természetesen" nem látjuk az ellenfelünk kezében lévő fegyvert...

Nem is folytatom tovább. Egy játékos üzemmódban ugyan el lehet vele szórakozni, de ami a hosszú távú játék el eleme lenne (a deathmatch), az teljesen használhatatlan. A fenti dolgok, no meg a rakétavető átlása miatt nagyon színvonalatlan, egysíkú kezelhetetlen és kezdetleges lett. Talán nem kellett volna annyira sietni a karácsonyi megjelenéssel... Egy mondatban: ez a program a Quake-nek és a Doom 1-2-nek a cipőlúzója sem kötheti be. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy nem jó a játék, de azért az id software-től többet várt volna az ember. Ez különösen igaz az elkárogatottságra és a nagyon elrontott deathmatch opcióra.

QUAKEFÉNY:

Kicsit a témába vágva, egy jó hírt szeretnék közölni minden Quake rajongóval. Megrendezésre kerül hazánk első nagyszabású fragfestje, 1998. jan. 30. és feb. 1. között. Minden lesz, mi szem-szájnak ingere, hatalmas versenyek (face2face, malaciga, teamplay), funplay, 3DFX-es gépek, az érdekesebb mecsek projektoros kivételével, stb. Helyszíne az Óbudai Művelődési Központ (Bp., III. Sz. Marco utca 81.). Nevezési díj 1000 forint, mely mindhárom kategóriában feljogosít az indulásra. Ha csak nézelődni vagy ismerkedni szeretnél, akkor azt megteheted ingyen is. További információk: interneten a quake.pganet.com-on, a quakefény linknél.

Endr

Az elhullt bácsikák tetemét nemsokára dögölgöcskék zúmmogó hada lapli be

tó ütegek, stb. Nagyon hangulatos. Szóval ezek lennének a grafika és a single player újdonságai. De hát a szörnyek kaszabo-

helyeken, vissza-visszatérve a kiindulópont. Amikor teljesítettük a teljes komplexum feladatait, akkor mehetünk tovább a következő egységre. (Szerencsére egy ilyen egység nem áll többől, mint két-három alrészből.) Miután megtettünk a demóban szereplő szép falkészlet, családóba tapasztaltam, hogy szinte az egész játékban az vonul végig, a pályák grafikai nagyon egyhangúak, talán az utolsó néhány, a palota és környéke kivételével. Félve írom le, de ilyen téren igazán maríthettek volna a Jedi Knight alkotói.

Az adott helyeken teljesítendő feladatokról a helping computer ad tájékoztatást. Ez egy nagyon hasznos kis eszköz, mindig közli, mik az éppen aktuális elsődleges és másodlagos célok, valamint ezek megvaltozásáról is tájékoztat minket.

Kicsit zavaró, hogy amíg el nem olvassuk a megváltozott küldetéslekeletet, addig egy kedves női hang három másodpercenként bemozdja, hogy "Mission objectives updated". Ez harc közben lehet zavaró. Nagyon szerencsés módon ugyanis a program nem olyan, mint mondjuk a Tomb Raider, hogy amíg a menüben turkálunk, addig a szörnyek bekéssen várnak a sorukra. Ha

lása csak kis ideig nyúlt élvezetet, az igazi harcoss természetesen az egymás elleni játék fanatikus... Nézzük tehát ennek az újdonságait.

Ami szinte nincsen. Hosszú ideig nem bírtam magamhoz térni a meglepetéstől, hogy valóban ez lenne-e a Quake2, vagy pedig csak vicceltek a fiúk. A várakozásokkal ellentétben nincsen semmiféle gépi ellenfél a játékban. Na jó, gondoltam, majd megjelenik ehhez is egy kiegészítő lemez, majd addig is játszunk egymás ellen. Vagyis csak játszunk, de sajnos az EGYETLEN többszemélyes játéktípus a deathmatch.

Semmiféle CTF, TeamFortress, ilyesmi... Hát hogy képzeltek ezt? Ami a leginkább felbosszantott, az az volt, hogy még egy nyomorult Cooperative sincsen. En ugyan nem szerettem ezt a játéktípust, de tudom, hogy rengetegen

Most csak két srácot kedvő tickből áll a fogadérszűrés



quake II

Activision/id software
http://www.idsoftware.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZMÁSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONÁ

Minimum: PS2, 16MB RAM, 4xCD
Ajánlott: PC, 32MB RAM, 3D-kártya,
ismertebb hangkártyák

Nem rossz. Viszont ettől a névtől faradalmat várunk, nem reformát.

84%

Nagyon népszerűek manapság a sorozatok. Az utcán járva szinte nincs is olyan óriásplakát-együttes, melynek egyikéről ne egy újabb, most induló, két-háromszáz részes bugyutaság főszereplőjének ránk mélyreható intelligenciáról áruklódo tekintetüket. A trend sajnos világméretű, és természetesen nem kerül el a PC-t sem: mosta-

szörös szívűek, mert nyilván nem fogják sokan hiányolni a pl. Maldiv-szigetek világszerle (elismert csapatát. Szóval ez úgy-ahogy egáinak tekinthető. A klubcsapatoknál már nem is érdemes elkezdni az összehasonlítást, lévén, hogy itt egy sincs – ami azért elég nagy baj. Ami viszont a neveket és frissességüket illeti, abban talán egy kicsit az Ac-

Magáról a mérkőzésekről azt kell mondanom, hogy ebben is a FIFA javára billen a mérleg. A grafikai kidolgozás itt sem rossz (az Actua 2 is alapból támogatja a D3D-1 és a 3Dfx-et), de a játékosok valamivel gyengébbek, mint a FIFA-ban (külön felhívom a figyelmet Ronaldó szemeteslárlány alakú fejére, holott a valóságban egy borotvált kókuszdióra hasonlít – hát hol itt az éltszerűség?). Az animációk mindkét programban nagyszerűek, ezekben nem lesz gond: ahogy az egy 97-es programtól el is várható, igen számos

előálló Trevorba állandóan beletolja a szót. Mivel ezt akkor teszi, amikor pl. gól esik, kapufát rúgnak, vagy éppen egy szabálytalanság történik és a játék rendkívül akciódús, szegény Trevor csak a szünetben, illetve a mérkőzés lefutásával képes a mondanója végére érni (ilyenkor pedig mi szakítjuk meg, azzal, hogy továbbküldjük a programot). Az is érdekes volt, hogy 2:1-re győzött ellenem a gép (neki három kapura rúgása volt, nekem kb. 20, őt vagy hat kapufával, egyszerrel semmi sem jött be), és erre közlik velem, hogy végig a győztes csapat irányította a mérkőzést. Hát ilyet! Az Actua 2 jó foci, de szerintem a nagy rivális, a FIFA szintjét nem éri el. Köszönheti ezt a meglehe-

nában olyan kevés az új és eredeti ötletek száma, akár a tízezeresek egy nyugdíjas pénzárcajában – és akkor még igen finoman fogalmazni.

Veltségük le mindezt a sportjátékokra, azon belül is a focira! Két egyeduralkodó sorozat fut mostanában: az Electronic Arts FIFA-ja és a Grem-lin Actua Soccer. Az utóbbitól kerül most teríték-re a 2-es sorszámot viselő. Mielőtt valaki a szememre vetné, hogy két rész mitől sorozat, elárulom, hogy volt egy pár olyan, ami ugyan nem az Actua nevet viselte, de a benne szereplő csapatokat kivéve teljes egészében megegyezt azaz, illetve a kor követelményeinek igazították a grafikai (pl. Euro '96, vagy az Actua 1 3Dfx-re optimalizált változata). E közé a két nagyhal közé nem tudott egyetlen kicsi sem beférkőzni, nemcsak

tua javára billen a mérleg nyelve (legalábbis én a magyarokból ezt szűrtem le). Dicséretes, hogy egyik program sem tartalmaz közeli, vagy ami még rosszabb, a kisujjából szoptott neveket. Van ugyan edző, de köztbe hiszem, hogy a fanatikusok közül len-



Thomas Mann: Romario és a varázsló. Színdarab több felvonásban, főszerepben óriási dugókkal

azért mert megették őket, hanem a többi próbálkozás olyan rossz volt, hogy egész egyszerűen szót sem érdemes vesztegetni rájuk (arról nem beszélve, hogy nem is voltak túl sokan).

A fentebb leírtak miatt most egy kicsit a FIFA '98-cal való összehasonlítást fogja az ismeretű alapját képezni. Kezdjük rögtön az introval. A FIFA introja az egyik legjobb megdesignt, amivel valaha is találkozhatunk, köszönhetően a kitűnő grafikának és a Blur együttes Song 2 című számának. Az Actua2 ehhez képest olyan, mintha egy Scorese-filmet hasonlítanánk össze egy brazil teleregényel. Az egy dolog, hogy meglehetősen rövid, de hogy egy kb. 60x80-as ablakban fusson, az már egy kicsit túlzás. Nem mondanám, hogy túlzottan lázba hozza. Eh, majd a játék kárpótol mindenért, végülis egy sportjátéknál nem az intro dominál.

Váltsunk csapatot! A FIFA-ban a válogatottak közül azt hiszem mindegyik benne van, meg az óceániaiak is. Az Actua is rengetegtel tartalmaz, bár kevesebbet, mint a FIFA. Persze ne legyünk

ne olyan ember, aki fél napokat szórakozza egy teljes válogatott telepítésével. Kezdődjék a megmértetés! A FIFA alcíme nem véletlenül az "Út a világbajnokságra" – itt ugyanis a VB-selejtezőktől (természetesen az eredeti csoportbeosztásokkal) akár döntőt vezetünk egy kiválasztott csapatot (plusz ugye néhány európai bajnokságot is lejátszhatunk, ami itt hiányzik). Az Actuanál pedig játszhatunk velük ligát (csoportharcok) és kupát (egyes kiesés) – és puff, kész, vége, ennyi.

Mondjuk ez az a két felállítás, amiben a foci története óta válogattak még sohasem játszottak (csak a két-két kombinációjában), tehát mindenre rendkívüli újdonságok jelent – csak a valóságértalma közelít erősen a nullához, "remekül" beleélheti magát az ember. Közéleg ugyanis a 98-as franciaországi VB, és ha már nem jutott ki valaki, legalább a gépnek hadd tegye ezt meg. (Bár ez annyit ér, mint a sivatagban szomjazóknak egy falat kenyér – de némi elégtételt azért nyújt, amikor a magyarok (illetve én) rúgtak a jugóknak 12-öt – de én egy meccsen!).



mozgaskombinációt hajthatunk végre. Az Actua-ban beállíthatjuk a lövés erősségét, vagy játszhatunk akár kényszerített szót is. Sokat lehet egyébként passzolni, de eredményes az egészesen józóság is, legkönnyebb fokozásban majd minden meccsen lötem 40m-nél messzebből gólokat. A stadionok kidolgozása nagyszerű, a közönség az Actua-ban szerintem jobb: majdnem az arcok is ki lehet venni, bár így olyan hatást kelt, mintha 3 méter magas, görögördinnye-fejű emberkekből állna a "kemény mag" (ez néha igazán jól jönne egy-két tábornak meccs előtt és után...). Ami a FIFA-val szemben előny, hogy itt rengeleg felbontás közli valósághatást, így a lassabb gépek tulajdonosai is kelőképpen élveztesre tudják állítani a játékokat. A taktikai képernyő is hozta a színvonalát, változatos és könnyen kezelhető.

A kommentár itt is két emberből áll, jelen esetben Barry Davies és Trevor Brooking képezik a hal(h)hatatlan párost. Ami jó: nem csúszik el a szöveg, ha gólt lövök (kapok), a kommentátor már azonnal kiabál. A mondanójuk ugyan nem túl változatos, de még megeléje. Az új játékosok nevét is megtanulták, és megeléje a magyar nevek kiejtése is. Ami rossz: Barry bácsi képtelen volt új mondanót kreálni az Actua 1 óta, ugyanazt a ptiét fókáit itt is. Még hozzá olyan elánnal, hogy az általa 8-10 mondatos monológokkal

(illetve hallatszik) rajta. Nagy előnye azonban, hogy itt jóval gyorsabb az akció (és most kiutelenem nem a gépigény miatt), amíg a FIFA-ban lefut egy támadás, addig az Actua-ban már két-három gólt lehet lőni, illetve kapni. Nagyon tejszett még az időjárás megvalósítása az Actua-ban. Aki a FIFA-val szemben erre a sorozatra esküszik, annak megéri megvenni, aki nem tudja melyiket válassza, annak azért inkább a FIFA '98-at javaslom.

K. Z.



Valami szöveget ült a focijába...

actua soccer 2

Grem-lin Interactive
http://www.grem-lin.co.uk

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATOSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

Minimum: P75, 16MB RAM, 2xCD, WIN95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, WIN95 kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

Kicsit szegényes adatbázis és körítés, de gyors és akciódús

82%

A játékban a szerzők sajnos nem tudtak feleltetni bizonyos kérdéseket...



SZÉP, SZÉP, DE...

A Mist – varázslatos grafika, fejtörő kalandelemek, a CD-ROM korai erődemonstrációja. A Mist a hírnevét főként hihetetlenül élethű grafikájával és egyedülálló hangulatával teremtette meg. Sok-sok "követője" akadt, rengetegen nyúltak a korongot. Manapság már szinte törvényszerű, hogy egy nagysikerű könyvnek, filmnek, játéknak megjelenik a második része a kasszasiker reményében. Nohát, ez megtörtént – a karácsony előtti hajrában megjelent a Riven, a készítőik csodát ígértek, s az előzetes képek alapján mi is azt vártunk. Ha a grafikánál maradunk, az tényleg csodálatos. A raytrace-elt képek teljesen fotorealistikusak, mondhatni tökéletesek. Tessék csak megnézni a mellékelt képeket – ember legyen a talpán, aki megállapítja, hogy fényképek vagy a számítógép kreatúrái. A hangok és zenék is teljesen rendben vannak, rosszat nem írhatok róluk.

De! A Riven ugyebár kalandjáték, s jó magam, mint a stílus egyik megszálottja, némi várakozással ülttem le játszani. És bizony a Riven nem ütötte meg az én – szubjektív – mércémet. A kalandelemek kizárólag kapcsolók átállítására, gombok megnyomására és néhány dolog megfigyelésére, megjegyzésére szorítkoznak. Nincsenek felvehető tárgyak, gondolkodtató puzzlek, csupán egy gyönyörű, mesebeli környezet és slussz. Ha valakinek elég a látvány, az nem fog csalódni, de aki izmosabb kalandra vár, hoppon marad.

Ez olyan a Pacific Blue egyik díszletének is, de hol lehetnek a szízi lányok?



A játékban Atrus feleségét, Catherine-t kell kiszabadítani Riven szigetéről, ahol Ghen, a gonosz varázsló, feltaláló stb. tartja fogva. Egy világot összekötő könyv segítségével érkezel Rivenre, éppen egy cellába, ahol rögvést elveszik az útravalóul neked adott "bürtönkönyvet", amellyel Catherine szigetére mehetnél. A tolvaj nem örülhet sokáig szerzeményének, mert egy lázadó lelővi, a könyvet magához veszi, és ami igazán fontos: minket kienged. Itt kezdődnek a kalandozások a festői környezetben. Most jöhetne egy lépésről-lépésre szóló leírás, de attól tartok, hogy so-

A lákat ugyan kívágták, de a boldúkk később került mögött talán találnak valami érdekességet



kan dühösen vágnák a sarokba az 5 CD-t miután egy óra alatt végignyomták a játékot. Ezért inkább rátok hagyom a felfedezés örömét, s csak a feladatokhoz adok segítséget. Tessék csak felderíteni a szigetet, s ha nagyon elakadtok, akkor lehet a leírásért nyúlni.

AZ ARANYDŰM-SZIGET

A játék a központi szigeten kezdődik, innen kap a többi sziget energiát, valamint itt van a későbbiekben fontos aranyszínű dóm. Szabadulás után menjünk jobbra, fel a lépcsőn, majd balra a forgó teremhez. Az ötszögű termen a két ajtó más-más kijáratot forgatható, a kijáratok előtt található gombokkal. A gombokon kívül néhol egy kar is található, amivel a réccsal lezárt kijáratok rácsát lehet felemelni. A hegyről egy másik kijárat is megközelíthető, ha tovább sétálunk lefelé, s átbújunk a zárt ajtó alatt. Az egyik kijárat mögött egy gázcsapot talál-

hassuk, melyik golyóhoz melyik állat tartozik. (A kacsacsőrű emlősöket nagyon óvatosan közelítsük meg! Őt állatot kell megtalálni. Ezután keressük meg a falut, menjünk fel a legmagasabb pontjára, s onnan egy vizalattjárót engedünk a vízbe. Ezután keressük meg a csillét, szálljunk be, s utazzunk a Kísérletek szigetére.

A KÍSÉRLETEK SZIGETE

A tó közepén lévő kart állítsuk középre, menjünk a nagy fémhenger mögé, állítsuk át a karokat, tekerjük meg a kereket, mire a víz elhagyja a hengert, s a benne lévő platform is lecsúsz. Lépjünk be a hengerbe, s menjünk le az üregbe, mire egy balkonra érkezünk. Innen nem messze

A FAN

létra vezet le a tópartra. Ezt eresszük le, majd lépjünk be a dupla ajtón, s rögvést zárjuk be magunk mögött. Az ajtószárnyak mögött két lejáratot találunk, induljunk jobbra, keressük meg a függőhídon a kapcsolót és állítsuk át. Menjünk vissza az ajtóig, s keressük meg a békafogó szerkezetet. A szerkezet feletti ventilátor az iménti kapcsolónak köszönhetően megállt, így átmehetünk a szellőzőcsővön Ghen laboratóriumba. A lényeg Ghen jegyzete, amihe a kupolák nyitó kódjai vannak beírva. Másoljuk le a jeleket, majd lépjünk ki azon az ajtón, ami előtt két gömbkapcsoló van. Ezen az úton átsétálhatunk az Aranydűm-szigetre, a dőmban a kerékkel kienged-

Junk, ezt állítsuk át. Egy másik kijárat a dőmba vezet, itt menjünk le a lépcsőn, ki, majd körbe a függőhídon. Néhány lépés után cső fogad egy beugróban, állítsuk át az itt lévő kart, majd menjünk tovább a következő csőig, s kapcsoljuk át azon is a kart. Térjünk vissza a forgó teremre át a kis szigetre vezető híddal, s menjünk át. Balra az ajtó mögött egy trónterem-szerűséget találunk két monitorral, valamint egy kart, amely a templom főkapuját nyitja, ami a függővasúthoz vezet. Húzzuk meg, menjünk tovább egyenesen a templomba, majd a főkapun a függővasúthoz, szálljunk be, s irány a Természet szigete – ennyi zölddel és élettel máshol nem találkozni.

A TERMÉSZET-SZIGET

Itt komolyabb feladat vár: a sziklába szerelt fogómbók titkának megfejtése. A lényeg, hogy jegyezzük meg melyik fogómb milyen állati hangot ad ki, majd keressük meg a szigeten a megfelelő állatokat, hogy azonosít-

A tenger közepén sziklakanyon kanyarg



RIVEN

hetjük a körfolyosó hiányzó részét, s forgóteremhez vezető hidat egy karral felemelhetjük. Így már felmehetünk a dóm tetejére is, de az most még korai lenne. Térjünk vissza a Kísérletek szigetére, a kék gömbkapcsolóval hívjuk a függővasutat, s menjük át hozzá a másik ajtón keresztül.

A TÉRKÉP-SZIGET

Lépünk be a lifthez, nyomjuk meg a gombot, mire felemelkedünk, s magasról ráláthatunk a szigetre, amin az öt sziget "térképe" látható, s a panelről "bekapcsolhatók". A hegy belsejében található még egy szerkentű, amely a szigetek 3D-s szerkezetét mutatja. Ezek segítségével lehet bemérni, hogy az egyes szigeteken a forgó

karral emelkedjünk a falu fölé. A jobb karral bezárhatjuk a vízi őrhely padlózatát. Térjünk vissza a lifthez, menjünk a középső emelethez, húzzuk meg a kart, s lépjünk ki a sárkány száján. A hely itt ismerős, menjünk a vízalattjáróhoz és szálljunk be. Irányításra hasonlít a vasúti kocséhoz, az alsó karral a váltókat állíthatjuk. Menjünk arra az állomásra, ahol öt kar állítható, s állítsuk fel őket – így minden állomáson ki lehet majd szállni. A víz alatti szerkezettel menjünk az iskolához, ahol egy fura játék segítségével megtanulhatjuk Riven számait – az nagyon fontos! Első lecke-ként fordítsuk le a Ghen könyvében talált jeleket normál számra. Most a járművel irány az őrtorony, húzzuk meg a kart, majd a leereszkedő lifttel

ba zármak, ahol nemso-kára rád talál egy jókáró, aki visszaadja a "börtön könyvet", amit a jätök elején elvettél. Ezen kívül Chaterine naplóját is átadja. Olvasd át, jegyezd meg és fordítsd el a benne lévő számsort. Mire elolvasod, megjelenik az iménti hülg egy teleport könyvvel, amely visszavisz az állatos kőablákhöz.

A VÉGJÁTÉK

Most érdemes felkeresni az aranydóm tetejét – itt egy 25x25-ös mátrixban kell elhelyezni a színes golyókat. A mátrixon található a szigetek rajzolata, s a színes golyók a dómoknak felelnek meg. A Térkép-szigeten



A síklámpa vége az ismeretleniség ködöbe vezet

GHEN VILÁGA

Rács mögé teleportálódunk, Ghen hívjuk a gombbal. Amikor elveszi a "börtönkönyvet" és megkér, hogy használjuk előbb, készséggel tegyünk így. Aki olvasta Athrus könyvét, talán emlékszik: aki másodszorra használja a könyvet, visszajuttatja azt, aki először használja... Pechére az öreg ki próbálja utánunk. Kapcsoljuk be a generátort a teleport könyvekhez, majd menjünk le a hálósobába, s hallgassuk meg az éjjelszekrényen lévő óra hangját, s jegyezzük meg. Menjünk vissza a könyvekhez, s teleportáljunk az egy négyzetes szigetre, Chaterinehez. A szigeten a liftet az imént hallott hangokkal kapcsolhatjuk be. Chaterine szabad, már csak Athrusnak kell jelezni. Ez tényleg a vége: menjünk vissza a Ghen világába, majd az Aranydóm-szigetre, az első helyszínhez, s onnan balra a távcsőhöz. A Chaterine könyvében talált számok segítségével nyissuk ki a földön lévő vasajtót, amely a lencsét védi. Ezután állítsuk át a bal oldali kart, amely ővja a távcsövet a túlzott leengedéstől, majd kezdjük leengedni a jobb oldalon lévő kar és a gomb segítségével. Törjük csak be az üveget, s élvezzük (?) a játék befejező képsorait, ahol a szereplők egymásra találhatnak ugyan, de... miréle dolog, hogy a lelkes játékos a végén a világegyetemben végzi?

Gáspár

TÁZIA SZÁRNYAIN!

kupolák hol helyezkednek el a négyzetárcson (később nagyon fontos lesz!). Térjünk vissza a vasúthoz, forduljunk meg vele, szálljunk ki a másik oldalra, s derítsük fel a sziget többi részét. Ghen menekül előlünk egy másik vasúttal, de ne kövessük, hanem lépjünk be a közeli terembe, ahol a tenger alatti életet figyelhetjük, s megtanulhatjuk milyen színhez milyen szimbólum tartozik Rivenben. Hívjuk az iménti kocsit, s menjünk a Természet szigetére.

A TERMÉSZET SZIGETE

A lifttel menjünk legfelülre, a forgó kupolához, ülünk a székbe és a bal



A sok napfény és tenger után kicsit nyomasztóan hat az a szentély

menjünk fel. A cella mellett található a cella nyitója, nyomjuk meg, lépjünk a cellába, s keressük meg a földön a kart, amivel eltolhatjuk a falat, s bejuthatunk a járatba. Menjünk el a tenger felé, forduljunk meg, s a visszaúton kattintsunk mindig az égőkre, így világos lesz. Egy ajtót is észreveszünk így, nyissuk ki és lépjünk be. Na, itt lesz szükség a fagyolyók hátulján lévő számokra, és a hozzá kapcsolódó állatokra. Aki lusta volt erre figyelni, annak egy kis segítség: háromszög alakú hal, béka, kacacsőrű emlős, fura hal. Jó sorrend esetén megnyílik a teleport a lázadók szigetére.

A LÁZADÓK SZIGETE

Sok mindent nem lehet itt tenni – mindenképpen elkapnak és egy szobá-

szerezett tudást kell itt kamatoztatni. A megfelelő színek elvileg a tengeri-gyelo teremben bekapcsolható színes lámpákkal azonosíthatók, de ez nem egészen egyértelmű, némi próbálkozás itt nem szegyen. Van egy egyszerűbb út is, a golyók koordinátái a mátrixban (bal alsó sarok a 0;0): piros (8,8), narancs (5,3), zöld (15,24), kék (21,24) illa (1,21). Húzzuk meg a szerkezet melletti kart, s nyomjuk be a fehér gombot. Most már használhatjuk a forgó kupolákat teleportáláshoz. Menjünk a legközelebbihez, állítsuk meg az előtte lévő szerkezettel, majd a kupola belsejében a csúszó-lapokat állítsuk be a Ghen könyvében megfelelően a 1-25-ös skálán, majd nyomjuk meg a gombot. Bent teleportáljunk a könyvvel Ghen szigetére.



riven

Broderbund/Red Orb Entertainment
http://www.riven.com

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA**

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, WIN95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM, gyors CD

Attól még nem lesz jó egyetlen
játék sem, hogy csodaszépnek fest

70%

Gondolom abban mindannyian egyetérthetünk, hogy a Dungeon Keeper már megjelenésének pillanatában a kultikus játékok pantheonjába emelkedett. Peter Molineux Bullfrogos hatványdala a Carnageddon mellett talán a valaha megjelent legbülsőbb darabok egyike: az egyszeri játékosból mindenkiéppen kihozza a lelke legmélyén bújó kő "jóindulatát". Különösen vonatkozik ez például azokra a bónuszpályákra, amelyeken saját alattvalóinkat kell érdemeik elismerése mellett (sőt: -ként) villámgyorsan lemeszárólnunk. A játék filozófiáját talán nem is lenne rossz ötlet kötelező tanfárgyá tenni a középiskolákban vagy a menedzsztanfolyamokon – a nebulók biztos többre menének vele az Élet iskolájában, mint az agykontrollal, a pozitív gondolkodással, meg hasonlózó társakkal.

Bullfrogok jó ideje erősen titokban tartották, hogy újabb mérnyelre készülnek a szabaddiónk ellen, de azért a karácsonyra alá csak odahajították egy kis kiegészítőt a játékhoz. Szerény személyem nem igazán rajong a különféle kiegészítőért, mert rendszerint messziről büzlenek rólok az üzleti szempontok – de ebbe azért csak merülünk bele, mert egyrészt a Dungeon Keeper egy ideje a szívem egyik csicske, másrészt most kivételesen egy igen kellemes darabban állunk szemben.

Talán mondanom sem kell, hogy az új pályákhoz szükség van az eredeti játékra is, de ezek teljesen önállóan működnek: nem a már megszokott kis kilátónkból fogjuk sütra meghódítani őket, hanem egy szimpla menüből választjuk ki, hogy melyik pályán akarunk játszani. A már teljesített pályák halványabb felirattal kapnak. Az alapjátékkal közös a hi-score lista,

vagyis az elért eredményünk az eredeti DK rekordjai közé kerülnek, ha az egyik megnyerése után a főmenüből átkavarunk oda. Mindenesetre érdekesen festett, hogy a harmadik pályán majdnem 8.000 pontot csináltam. Hiányzik viszont a pálya megnyerése után az értékelés, győzelem után csak szimp-lán visszapottyanunk a menübe.

A mission disk 15 új egyéni és 15 multiplayer pályát tartalmaz. Utóbbiakat majd a kedves olvasó kicsiny baráti körével kipróbálva minősítheti, nekem így karácsony magasságában mindössze anyám állt rendelkezésre a teszteléshez, és lévén ő a konyhán kívül nem képvisel különösebb játékerőt, talán inkább eltekintenek a boncolgatásuktól. Az egyéni pályákat viszont egész karácsonykor folyamatosan gyűrtem, és most, mielőtt még

végérvényesen itthagynám eme földi siralomvilágot, beszámolnék tapasztalataimról. Mindenekelőtt: HÁT A JÓ ÉDES ANYUCIKAJUKAT! Tömören ennyiben tudom megfogalmazni a véleményemet a pályákról. Az alapjáték tapasztalataiból kiindulva a játékot nem az első pályával kezdtem: gondol-

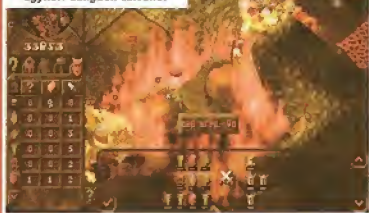
a siker záloga. A probléma viszont az, hogy ezt a pályát is – akárcsak a többi – úgy tervezték meg, hogy mire betámadhatnánk, a konkurens dungeon(ok) tulaját, az addigra úgy megerősödik, hogy csak a legkörülmönfontabb praktikákkal kényszeríthető tétre. Egyébként még nem is az utolsó pálya (Bellai) a legnehezebb, ott mindössze a 10-es Avatar és baráti társaságának ellángálása körülményes mulatság. Marhára nem tetszett, hogy néhány pályán limitálva van a lényeim darabszáma – igaz a konkurenciáé is, de ez rendszerint a duplájá/triplájá az én lényeimnek (például a harmadik pályán nekem max 16 lényem lehetett, az ellenfeleim meg 40). Az viszont marhára tetszett, hogy ügyes ássással a hősök hordáit át tudtam terelni a konkurens keeper területére – és amik ök egymás mé-

Az utolsó vídám öszenépi gyítés
Abandon csekélységünk sítottta földjén



THE DEEPER DUNGEONS DEEPSHOW

A végső összecsapás Avatar szerencsétlen utódjával, Bellai egykori dungeon szivénél



A nagy hordákban támadó hősknek azért van óvni előnye, csak megfelelő méretű börtön szükséges hozzá



am, az első 5-6 nem is jelenthet különösebb megterhelést stratégiai zsenimnek, szóval kezdtem mondjuk rögtön a menü első részének alján terpeszkedő Abandonnal. Számítottam vagy egy óras partira, de pötytyet tévedtem: úgy negyedik nekifutásra is vagy öt óra ba tellett, amíg lemeszárítottam a Jó seregeit. Körülbelül ennyi játékidőre számítottak a többi pályánál is, ugyanis az összes kiegészítő pálya igencsak méretes egy darab. Az új pályák tervezésénél valószínűleg a legbonyolultabb sakktáladványok lebegtek a gonosz elkövetők szemel előtt, mert a játék szabályai nyújtotta összes lehetőséget felhasználták, hogy minél komplikáltabb helyzeteket teremtsenek. Vegyük például az említett Abandon. Itt úgy ledolunk, hogy a varázslatok/helyiségek tudományából SEMMI nem áll a rendelkezésre, még impet sem gyárthatunk! A helyiségeket úgy ismerhetjük meg, hogy a meglévő imppekkel elfoglaljuk őket – ha rossz irányban ászunk, akkor néhány hős pottyan a nyakunkba, akik ellen imppekkel hadakozni cseppet körülményes. Ezen a pályán körbe kell ásnunk a fél világot, míg végre a pálya keleti szegletében megjelöljük a föld urának tanyáját, amit elég szokatlan módon egy dungeonszív jelenít meg. Addig viszont le kell vernünk legalább 100 (szóval) 7-10-es szinten telező hőst. Bájjos... Miután ősz hajszálakkal jelentősen bővülve átkeremegtem ezen a pályán, megnéztem, hogy milyen az első pálya: na, ott a portál kiadása után az első beköszönő lényem egy nyolcas szintű Horned Reaper volt, ami ugyebár szinte

szárlásával voltak elfoglalva, én szépen elfoglaltattam néhány kulcspozíciót, hehehe...

A dobozon és a kísérő füzetkében a szerzők ígérnek egy csomó újdonságot, ígymint:

– továbbfejlesztett grafika! (ez mondjuk nekem nem tűnt fel);

– továbbfejlesztett AI-t (ez felűnt: a keeperek tényleg jobban játszanak, ráadásul most már ök is használják az eladás opciókat: ha elszigeteljük őket a pénzbányászati forrásoktól, akkor is tudnak aranyat szűlni a Workshopban gyártott cuccakból);

– optimális pénzszerszeli lehetőséget (VIZONYLAG optimálisat). A pályák méretéből adódóan erre tényleg szükség is van, de az meg egy más történet, hogy erre az optimális módszerre, illetve a hozzá vezető útra azért neked kell rájónnod...)

Egy szó mint száz: az új pályák kiválóak! – már amennyiben valaki hozzáam hasonló fanatikus, és hajlandó egy pályával fél napokat vesződni. Kevesebb cernával vagy szabadidővel rendelkezőknek viszont nem igazán ajánlatos. Azok inkább Tetris-ezenek egy picit...

CoVboy

the deeper dungeons

Electronic Arts/Bullfrog
http://www.bullfrog.co.uk

LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P75, 16MB RAM, 4xCD, D05 6.28 Mins
Ajánlott: P133, 100% SoundBlaster-kompatibilis hangkártya

Oh, bár elnézd Lenn, hogy minden
mission disk ilyen jól sikerült!

92%

DIABLO

"Hát ennek már épe ideje volt!" – nagyjából ez volt az első gondolatom, mikor végre megkaparintottam a Hellfire-t. Elvégre a Blizzard már jó ideje hitegette a népet egy, a Diablohoz szóló kiegészítő CD-vél. "Új karakterosztály, új szörnyek, új pályák és új varázslatok", hogy csak a legutóbbi hangzatosított ígéretek említésre. És a Diablo rajongók napról-napra népe-sebb táborra birkattak: nem várt. Időközben persze megjelent egy Green Portal névre hallgató

nem csak, elvégre a program nem dobál-zik az efféle tápos varázstárgyakkal. Na de Hell fokozaton mégse illik egy szál bór-pán-céban pofokodni a tucatszámra előrázó démonokkal! A fegyverek korlátozása már kevésbé fájó pont, mivel a szerzetes puszta kezével is hatalmasakat sebez. S mindennek tele-jében még gyors és pontos is – ebben tehát nincs is hiba. A mágiához szintén kényit íkélme egy keveset, így a harcossal ellentétben egész magas szintre fel-fejlesztheti varázslatait. A szerzetes különleges ké-pessége, hogy felderítheti a labirintusban elrejtett tárgyakat, s így sok felesleges máskálástól menti meg a játékost. Ez mondjuk szerény véleményem sze-

san meg is nehezítették a játékmenetet. A legutóbbiuk meglehetősen durva példány, tán épp ezért csak az új szinteken találkozhatunk velük. Összesen 29 új ruszysággal hozhat össze minket a balsejrencia, s ezek mindegyike külön grafikát kapott (ezt csak azért emletem ki külön, mivel egy csomó "régi" szörny csak színében és statisztikáiban különbözik egymástól). Visszatérve az új szintekre: ezekből összesen kétszer

madóvarázslatok illeték meg, de a többi varázsigé is egész használható.

A NAGYBETŰS NEGATÍVUM

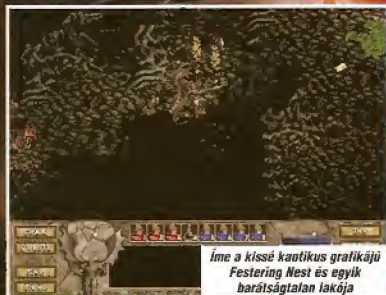
Úgy istengazából csak egy hibája van a Hellfire-nek, de az akkora, hogy először alig hittem a sze-

A MÉNKŰJÉT!

izé, amit az élénk fantáziával megálmodott kiadó mint "nem hivatalos kiegészítő" hirdette. Nem hivatalosnak épp nem hivatalos volt, elvégre kiadásához a Bliz-zard nem járult hozzá (nem mintha kérdezték volna...). Kiegészítőnek viszont nem nevezném, mivel a CD-n szűk 30 Mb-nyi anyag várta a kedves vásárlót (azt, hogy ezek javarészt cheat-programok voltak, melyeket az Internetről bárki letölthetett, csak zárójelben jegyzem meg). Lett is a dologból nagy botrány, anyázás, pereskedés meg hasonlók. Az igazi és egyetlen vesztes persze a már emlegetett vásárló volt, aki a pénztért nem sokat, mondhatni semmit sem kapott. Nekem ez jó időre el is vette a kedvemet minden fále és fájtá kiegészítő (mission, data, deluxe edition stb.) CD-től, s a Bliz-ard 2 fenyegetően közelgő megjelenését tekintve nem is hittem volna, hogy a Hellfire valaha is meg fog je-lenni. De nem kis örömmel megjelent. Mi több, a meglehetősen horrorisztikus előzmények ellenére azonnal be is lőpta magát a szívembe. Hogy miért? Mert pontosan azt kaptam, amire számítottam. Se többet, se kevesebbet.

A SZERZETES

Leginkább persze az új karakter- osztály (ez volna a szerzetes) izgatott, elvégre ez volt



Íme a kissé kaotikus grafikájú Festerling Nest és egyik barátságatlan lakója

az, ami igazából új írt adhatott a Diablonak. Elvégre jómagam már mindhárom figurával bejártam a poklot, s nyugodtan állíthatom: mind hűltében, mind pe-dig nehézségében teljesen különbözött a játékmenet. Az minesetre rögtön egyértelművé vált, hogy a szerzetes igen furcsa karakterosztály. A készítő-k alighanem minden szerepjáték rákénőjét, s a állandó tápolást akarták kiláni azzal, hogy a szerzetes sem a különféle nehézségeket, sem pedig a vágógye-gyereket nem tudja igazán használni. Mi több, magasabb szinten pusztá kézzel harcol a legjobban, s AC-je (az az védettségi) is bórpancéllban a legjobban. Ez az illet kalandozásaink eleje és közpe fele még egész jól működik, ám a végjátékot már határozottan idegese-tő. Szegény lófarkas barátunk kaphat akármennyi pluszt a védettségére, de hol van ez mondjuk egy Sa-linty Plate of the Liontól??? Rendben, elég sokáig ez

rint nem túl hasznos képesség, főleg a többi osztállyal összehasonlítva. A szerzetes mindent összevetve erő-ség szempontjából a harcos szintjébe áll, s egy kicsit elmarad a tolvajtól. A varázslót már meg sem említem, mivel magas szin-ten a másik két..., illetve már három karakterosztály a nyomába se ér.

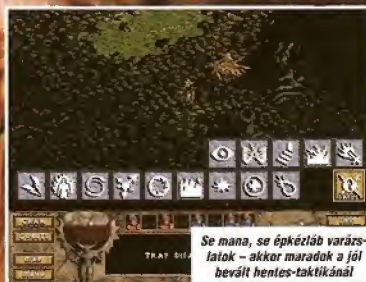
ÚJ SZÖRNYEK, SZINTEN TÁRGYAK ÉS EGYÉB NYALÁNKSAJOK

Hát ezekből bizony jópár akad, úgyhogy csak nagy általánosságban szólnék az efféle újdonságokról. Leginkább a szörnyek nyertek el tetszetséget, mivel ezek ugyancsak feldobták (s nem egy helyen alapo-

nagy van a Hellfire-ben – amiket az eddigiekhez ha-sonlúan minden játékban újra sorol a gép. A Demon Crypt grafikája egészen lenyűgöző, vitan felül ez a Di-

ablo legszebb színtje. A Festerling Nest a maga módján szintén látvá-nyos, ám az ügybuzgó grafikusok néhol átéstek a 2. másod oldalára, azaz annyira látványos dologt akartak összehozni, hogy az már az áttekinthetőség rovására ment. És akkor még visszafogottan tejeztém ki magam. Nem baj, azért ennek is megvan a hangulata...

Ami a tárgyakat illeti, ezekhez túl sok hozzáfűzöm nincs. Főleg a unique tárgyak lettek erősebbek (és érdekesebbek), egyébként nem sok minden változott. Az viszont pozitív, hogy az alkotók ártírtak né-hány igen fontos algoritmust is.



Se mana, se épkeztű varáz-s-latok – akkor maradtak a jól bevált hentes-taktikánál

Példának okáért immáron lehet vásárolni a kovácsnál amuletteket és gyűrűket is, s a labirintusok mélyén a szerzetes kalandozó nyár ritkán még apocalypse könyvre is bukkanhat. Az eredeti változatban ilyesmi velem még nem fordult elő.

Jópota dolog még az is, hogy a karakterek mozgása legalább duplájára gyorsult, azaz a teleport-gyógyító-boszorkány-teleport tőrakat jóval rövidebb idő alatt megjárhatjuk. Pozitív, hogy, majdnem megfeledez-tem az új varázslatokról, holott itt is akad néhány igen használható darab. Elvadult képzeletemet legin-kább a Wall of Lightning illetve Immolation nevű tá-

memnek. Kapaszkodjon meg mindenki: a program csak single player üzem-módban játszható! Hogy mi-ért, azt tán még a Blizzard fura urai se tudják. Tán attól tartottak, hogy a Hellfi-re varázslatai és tárgyai felborítják a já-ték egyensúlyát? Ez persze eleve barom-ság, mivel az Interneten nyomuló karak-tereknek legalább a felén érezni valame-lyik cheat-program áldásos hatását. S ez még egy nagyon jóindulatú becslés.

Mondjuk a Hellfire ezen súlyos hiányos-sága rajtam kívül még sokaknak csiphe-lte a szemét, mivel a szöbeszéd szerint már létezik egy kváló kis patch-file, ami orvosolja a problémát. Hja, az életrévaló számítógépeseken nem lehet kifogni...

Amennyiben rákoddok erre a kis programra, a kö-vetkező Cinkelt Lapokban még mindenképp vissza-térek a témára. Amúgy nagyon nem rossz a játék,



Villám batról, agyaras randaság jobbról – egyszerű zajlik az élet

a megszállott Diablo-fanoknak egyenesen katartí-kus élményt fog jelenteni. De ezt a single-playeres hűz azért akkor sem kellett volna...

T.J.

diablo: hellfire

Sierra/Blizzard

http://www.sierra-online.co.uk

LÁTVÁNYDSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATDSSÁG
ZENÉRONA

Minimum: 775, 16MB RAM, 2xCD, WIN95,
DirectX-kompatibilis hangkártya

Egyetlen "apró" hibától
effektíve tökéletes kiegészítő

85%

A Close Combat körülbelül másfél-két éve jelenhetett meg a magyar piacon, és bár volt néhány elég invenciózus ötlet benne, de különböző okok miatt igazán nagy port nem vert fel. A játék első része a II. világháború nyugati frontjának döntő időszakát, a normandiai partraszállás után kialakult csaták eseményeit dolgozta fel.

Volna a piac részéről, ha nem lett volna olyan elképesztően gyenge az AI. Volt például olyan összezsápolás, amit a szakaszok megfelelő elhelyezésével úgy is meg lehetett nyerni, hogy közben egyetlen parancsot nem adtunk ki.

Most azonban megérkezett a második rész, és ez már igazán méltó a figyelemre, mivel a fejlesztők a kinézetben és a megvalósításában meg-hagyták az eredeti ötleteket, viszont kiküszöbölték a blődliket. Nemcsak a valós, hanem a Close Combat időszámításában is eltelt némi idő, mert az 'A bridge too far' alcímet viselő folytatás az 1944. szeptemberében lezajlott Market-Garden hadműveletet hozza el monitorainkra, amelyben Montgomery tábornagy egy hatalmas angol-amerikai légideszant hadművelettel három hidat elfoglalva próbált meg áttörni a Rajnán, pontot téve ezzel a háború végére. Mint az a hasonló című, világsiker aratott könyvből és filmből is kiderült, a híd túl messze volt, és a németek jól elpáholták az angolszászokat – de csak a történelmi valóságban, és azt most kedvünkre átirhatjuk!

A játék teljesen speciális abból

a szempontból, hogy embereink, mint valódi katonák vesznek részt a harcban. Azt, hogy milyen gyorsan hajtják végre utasításainkat, befolyásolja fizikai és szellemi állapotuk, s még az is előfordulhat, hogy ránk se bagóznak. Emellett komoly fejtörést okoz a rendelkezésünkre álló korlátozott erőforrások kezelése. A szövetségesek jóval utánpótlási vonalaik előtt harcolnak. A pillanatnyi rossz döntések, egy-egy

togatni mégis csak egy 5-6 katonából álló szakasz tudunk. Ha a csapat bármelyik emberén a jobb gombbal kattintunk, piros körvonal mutatja a szakasz összes katonáját (ez elhul-



A vasútállomás ostroma. A taktikus hadvezér természetesen laposkúszásban közelíti meg a fedezékben levő ellenfelet



Ez csak az egyik a sok távoli híd közül, de végül is ez lett a legmesszebb

Igazán úttörőnek számított, hogy a csaták real time-ban zajlottak, ami akkoriban abszolút nem volt még divatos; továbbá a stratégiai programokban abszolút szokatlan módon csak nagyon kis szervezeti egységeket (rajokat, szakaszokat, maximum századokat) irányítottunk benne, amelyek egyes embereinek tulajdonságai az egymást követő csatákban folyamatosan változtak (különösen akkor, ha meghaltak az előző csatában...). Újdonságai miatt mindenképpen nagyobb érdeklődést érdemelt

most kedvünkre átirhatjuk!

A HÍD TÚL MESSZE VAN?

fedezék nem védi őket az ellenséges golyóktól. Ezzel szemben a kúszás biztonságos, ámde hihetetlenül lassú módja az előrejutásnak. Célzásnál a katona és a célpont között egy színes csík látszik, melyen a világoszöld rész a biztos találatot jelzi, míg a sötétzöldnél elég kicsi az esélyünk. A piros pontok már látóvonalon vagy a katona látókörén kívül esnek. Minden katona azonnal önállóan tüzet nyit a tüzelési mezijében feltűnő ellenségre, külön tűzparancsot csak akkor kell kiadnunk neki, ha a célját meg akarjuk változtatni, mondjuk össztüzet akarunk zúdítani valamelyik ellenséges alakulatra.

A harcmezőn csak azokat az ellenségeket látjuk, akik valamelyik emberünk, páncélusunk vagy fővegünk látómezejében. Ezt természetesen befolyásolja a környék természetes és mesterséges akadályai, a fedezékek tehát nem csak jótékony hatások lehet. Ha már a fedezékekkel tartunk, a legbiztonságosabban embereinkkel



A házak között különösen nehéz dolgunk lesz





a magasabb épületek padlásán lehet elrejtőzni.

Menet közben mindenképpen szükség van a gyalogos szakaszok és páncélsaink összehangolt irányítására. A

működésére is, hiszen egy pánikban levő sebesült (netán egy halott) nyilván nem fog hősies rohamra indulni az ellenséges páncélosok ellen.

A következő mezőben a csata üzenei

öket a térképen. A következő kockában a kiválasztott csapat katonái látszanak (név, mit csinál, milyen fegyvere van, mennyi muni-ciója maradt, egészsége, idegállapota, kondíciója). Az egyén paramétereit természetesen ki-hatnak harci

egészsége, sárga – sérült, piros – halott), az AP ember elleni, az AT pedig a tank elleni hatás-fokát jelzi. Szimpla ejtő-ernyősök rend-szerint nem rendelkeznek páncéltörő fegyverrel, te-hát harckocsi-kat támadni velük alkalm-sint öngyilkos akció.

A rengeteg különböző csatát végig-játszhatjuk külön-külön vagy egy tel-jes hadjárat formájában. A sorozatban a megvívott csaták befolyásolják az



Ennyi parancsomszót csak gengszterfilmekben szoktak felhasználni

előtt néhány újabb egységet vásárol-hatunk, de mivel ezek távolról sem jelenenek különösebben nagy után-pótlást, nem árt vigyázni a csapata-inkra.

Egy csatának több-féle módon is vége lehet. Az egyik az, hogy elfoglaljuk az ellenfél összes zászlóval jelzett stratégiai pontját (a megszerzett helyekre persze később vi-gyáznunk is kell). A másik, hogy kilő-vünk vagy foglyul ejtünk minden ellen-

gyalogsági, páncélos és kombinált taktikákat a tréningküldetésekben sajátíthatjuk el, amelyben bizonyos feladatok megoldásával tökéletesen elsajátíthatjuk a program kezelését. Mozgó csapatainkat mindig nagy tűzerővel fedezzük, és mielőtt elin-dulnánk, lőjünk be minden le-hetséges bűvőhelyre. A füst-gránát szintén hatékony védel-met jelenthet egy rohamban, mert akár teljes sebességgel is rohangálhatunk fedezékében.

A védekező katonák néha olyan ellenségre lőnek, akit nem látunk a képen. Az ellenséget a térképen elő-ször egy piros pötty jelzi és látható, amint lő ránk. Tovább figyelve már megjelennek a katonák, de semmi in-fót nem kapunk róluk. Ha pedig hosz-szabb ideig látjuk az ellenfelet, ugyanolyan részletes adatokat kapunk róluk, akár saját embereinkről.

A kép bal alsó sarkában csapataink sorakoznak egymás alatt. Az egysé-gek neve és képe mellett az éppen végrehajtás alatt álló parancsokat és az állapotukat jelző keresztet találjuk. A csapat nevén kettőt kattintva gyorsan megtaláljuk

teit kapjuk. Ezen kettőt kattintva azonnal az esemény helyére ugrunk. Az üzenetek feletti színekkel fontos-ság szerint szűrhetjük ki a kapott hí-reket. A kis ablakok felett a státusz-sort és benne az aktív csapat adatait találjuk. A hat színes fej a katonák állapotát (zöld –

egységek minőségét. Egy katona ta-pasztalata minden túlélő csatával nö-vekszik, s egyre jobban, ügyesebben vesz részt a harcban. A sok újonccal felálló csapat, sokkal kevésbé haté-kony, mint az, amelyik hónapok óta együtt harcol. Kellemetlen tény, hogy a sebesüléseket is továbbviszik magukkal a következő csatapetéba. A rendelkezésünkre álló néhány pontból minden ütközet

Kellemes meglepetést okozott a Close Combat 2. része, mert gyakorlatilag az első rész összes gyerekketeg-ségét kijavították benne. Így tehát kötelező darab lesz minden straté-gia-fannak, különös tekintettel azokra, akik a II. világháború környe-zetében érzik magukat otthon.

P.K.

close combat 2
Microsoft/Atomic Games
<http://www.microsoft.com/games>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATHATÓSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4x1D, W95S,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM

A gyönyörű bűvöllet egy igen izma-
dcsike követte.

88%



Minden elfoglaltság nélkül állíthatom, hogy PC-re a legjobb és az egyik legélethűbb autó szimuláció a Screamer 2. Szándékosan használok jelen időt, ugyanis a már régóta várt Screamer Rally nem egészen tekinthető egy teljesen új játéknak (nem véletlenül nincs a cím után a 3-as szám), inkább csak új pályákról, no meg új

no-ra emlékeztet. Az irányításon szerencsére nem változtattak: a kanyarokban nagy sebességnél klasszul ki lehet csapni a kocsik farát, a gumik csúszása pedig abszolút az útbarkolathoz igazodik. A lehetőségeket tekintve sok változás nincs a második rész óta, tehát a gyakorlott "screameresek" most újbólhatnak egy bekezdést.

zek kiválasztása után a garázsba kerülünk, benne a négy autóval. Az arcade módtól eltérően itt még a kocsiink paraméterein is módosíthatunk, amennyiben a négy rendelkezésre álló "custom" beállítás közül választunk. A szerelőterben az alábbiakon állíthatunk: kezelhetőség, fékek, gumik típusa, gumik keménysége, első és hátsó felfüggesztések. A beállítások módo-

A Settings menüben a program általános beállításait találjuk. Meghatározhatjuk a váltó típusát a bajnokságnál, változtathatunk a grafika részletességén, a kiírt körök számán, vagy módosíthatunk az Arcade ellenfelek tudási szintjén. Ugyanezt persze a bajnokságnál nem tehetjük meg, hiszen a keményebb versenyzőstályokban magától értetődően kemé-

NINCSEK ÚJ NAP ALATT! Screamer



kocsikról van szó. A furcsa az egészben pedig az, hogy ezt egy cseppet sem bánom, talán azért, mert a Screamer 2 messze meghaladta a korát, és még ma – több mint egy évvel később – is toronymagasan vezeti a maga kategóriáját. A Screamer Rally csak annyiban múlja felül a híres második részt, hogy immár támogatja a 3D-s kártyákat, de még ez az állítás sem állja meg teljesen helyét, hiszen a CD-n találhatunk egy patch file-t, amivel a régi játék is felgyorsított, illetve "pixelmentesített" változatban játszható. Tisztázunk akkor a lényeget: a CD-n összesen 7 vadonatúj pályát találunk, és 4+1 választható autót. Csapatok most nincsenek:



talán a készítőknek nem volt türelmük az autók fényezésével olyan sokat bibelődni, vagy talán egyszerűen csak tölőlegeseznek tartották őket. A járgányok a jól bevált módon most is fantáziávevények szerepelnek, habár nyilván valdó márkákról formázták őket – az egyikben például egy Toyota Celicát ismerhetünk fel, egy másik pedig a Renault Mega-

működik, mint egy játéktérmi automata. Kezdetben csupán három pályán kezdetünk ver-



semt, a többire majd csak akkor keríthetünk sort, ha már bajnokságot nyertünk rajtuk. Aztán választhatunk a négy autó közül (két négykerék meghajtású és két első kerék meghajtású típust találhatunk), majd miután meghatároztuk a váltóknak típusát (automata vagy manuális) már indul is a verseny.

Ha tétre menő futamokat akarunk nyomtatni, akkor a főmenü Championship (bajnokság) pontját kell választanunk. Négy versenyzőtáblában pontozásos rendszerben próbálhatunk szerencsét, persze először csak a kezdő osztályt választhatjuk. Ott csupán négy pálya van, de ahogy felfelé haladunk a ranglétrán a második ligában már eggyel több, és így tovább. Minde-

sítésához nem árt érteni valamennyit az autókhoz, mivel a magamfajta kontárok például valószínűleg csak azt érik el, hogy az autó dupla annyira fog csúszni. A kész művünket a save-el menthetjük el.

A Time Attack leginkább csak gyakorlásra ajánlatos, Free Run beállítva a végtelenségig körözhetünk. Aki viszont már olyan ász, hogy kentebe veri a gépi ellenfeleket, az saját magával is versenyezhet: csak be kell kapcsolni a szellemkocsi, azaz a Ghost Car a Settings menüben. A szellemkocsikat a gép mindig elment, tehát a legjobb eredményünk a legelső menet után állandóan ott fog száguldani a pályán.

A Multiplayer menüben a több játékos módra vonatkozó opciókat találjuk. Gondolom a legtöbben csak a kettőszótt képernyős Battle módot tudják használni, de aki teheti, az hálózaton is játszhat (Network), vagy két gépet is összeköthet (Serial Link).

nyebbek lesznek az ellenlábasaink. A multiplayer játékokban alapbeállításnál egy szimpla párbajt fogunk vívni, de ha kíváncsiak, itt a Settings menüben oda is beállíthatunk ellenfeleket. Ezek után a szellemkocsi, a sérülések, és a zene ki/bekapcsolása következik, majd végül az eredményeinket tekinthetjük meg. Hasznos dolog, hogy a legjobb eredményeink visszajátzását – a Ghost Car-hoz hasonlóan – elmenti a gép, így a legszebb pillanatokat bármikor (a View Replay opcióval) újra megnézhetjük. Visszajátzásnál a funkció gombokkal többféle nézet közül válogathatunk, ilyenkor van pályamenti nézet is, sőt átválthatunk az ellenséges versenyzők perspektívára is. Verseny közben visszapillantót is bekapcsolhatunk (M billentyű), de mivel

elég nagy részt eltakar a kilátásból, én nem tartom ajánlatosnak.

A KÖNYV ÉS A JÁTÉK

A kocsik közül mindenki kitapasztalhatja, melyik a neki legmegfelelőbb, én kezdtem a

sabb járgánnyal egyszerűen képtelenség a többiekkel tartani a tempót. Egy általános tipp: ha bilitentyűvel játszunk, tudatosan együtt nyomhatjuk a gázt a fékkel, s így tisztva a motort a megfelelő pillanatban elengedve a féket egy repülő rajthoz hasonló effektust tudunk produkálni. Az első pálya a Kínai Nagy Fal mellett kanyarog: többnyire földutakon, néhol sódereken va-

szághan a festői szépségű kisvárosok teljes gázzal száguldnak át, de kiérve a szabadba rögtönget ólós kanyarral kell számolnunk. Arizonában megátóli érteződően a sivatagban kell versenyeznünk. A sziklás talajon elég széles pálya kigyúzik, viszont van néhány hajtókanyar, és ami a legidegesítőbb: a szűk kanyonban össze- vissza kacskaringózik az út. A svéd rallyn ter-

nek, az autók üvegén a felhők tükröződnek, a gumik pedig füstölnek, illetve a fűvet csapják ki. Hirtelen egy nagy csattanás kíséretében oldalba kap minket valaki, mire a járgányunk külseje klassz eldormolódik, horgadások teszik olvashatatlanná a szponzoraink nevét és a rajtszámunkat. A pályák változatosságát még az is fokozza, hogy néha kód ereszkedik le a terepre,

RALLY



És így az elmaradhatatlan impresszív külső nézeti kép



EXTERNAL

BEST LAP
01:52:38
BEST TOTAL
05:48:07



Arizona az egyik legkanyarogtatóbb pálya

Motrait tudom ajánlani: közepesen gyors, viszont – lévén, hogy négykerék meghajtású – jól gyorsul, és nehezebben csúszik meg. A harmadik versenyszájtól azonban azt hiszem elkerülhetetlen lesz a nehézkesebben morgó, de roppant gyors Sonell használata, hiszen egy las-

Ha jó íven vesszük a kanyarokat, itt szinte nincs is szükség a gáz felengedésére. Nem úgy a második pályán, Kanadában, ahol egy erdei versenyen vehetünk részt. A füves út amúgy is csúszkós, ráadásul egymást érik a kanyarok – csak a faházak mentén van aszfaltozott út. Olaszor-

mészetesen a hó jelenti a legfőbb akadályt – noha ez a pálya szerintem az előzőhöz képest sokkal könnyebbre sikeredett. A felfagyott aszfaltpálya ugyan elég sikkós, de a csúszást könnyedén belekalkulálhatjuk a kanyarokba, ha pedig hibázunk – lévén, hogy majdnem végig

Itjóna nemsz kára egy éles kanyarra (bocs, egy rézszebb svéd-csapp-kára után vagyok)

BEST LAP
01:52:38
BEST TOTAL
05:48:07



mélyutakon folyik a verseny – visszapattanunk a pálya széléről. Csak az emelkedőkön kell óvatosan bánni a csúszással. A hatodik futam Walesben játszódik, ez a helyszín a régi angol pálya környezetét idézi. A füves-fás terepen ódon épületek suhannak el mellettünk, és ami újdonság: egy helyen az út kettéágazik. Az utolsó pálya legyen meglepetés, ugyanis eme ismertebb elkészítéség még nem sikerült olyan pengének lennem, hogy eljussak rá, így – ahogy a menüben – számomra is csak egy kérdőjel maradt. Az ellenfelek a harmadik ligában igencsak bekeményítettek: mennek mint az eszelősök, lökdösődnek, szóval elég egyetlen elnézett kanyar, esetleg egy apró koccanás vagy kicsúszás, és máris a többiek porát nyelhetjük.

AP BEST LAP
01:52:38
BEST TOTAL
05:48:07

Nem meglepő módon a grafika ismét tökéletesen sikeredett – tisztára mintha játéktérben lennénk. A pályák tervezése első osztályú, a látvány – főként ha 3Dix kártyával játszunk – a közönség morálja és egyéb hangfelekkel fűszerezve felér egy valódi rally közélettel. A tereptárgyak természetes színükben pompáz-

néha pedig sötétben, a fényes világánál folyik a verseny. A Screamer Rally ismét egy hibátlan játék: gyönyörű, jól játszható, és hosszan tartó élvezetet nyújt – mellesleg az már önmagában is hatalmas pozitívum, hogy nem Win95 alá íródott. Még azt sem lehet a szemére vetni, hogy 3D kártyás erőre kell hozzá (bár kétségtelesen azzal fest a legjobban), hiszen a program VGA felbontással még a gyengébb gépeken is gyönyörű és gyors képfrissítést produkál. Csak egyetlen icipici,

apró negatívumot tudok megemlíteni: igazán hosszabbra méretezhetők volna az audio track-eket, ugyanis amikor menet közben a CD-lejátszó visszaugrik a zene elejére, roppant idegesítő, hogy egy másodpercre lefagy a verseny. Nehézebb fokozaton pedig elég egyetlen ilyen varázó momentum, és máris oda az első helyünk.

V.Z.

screamer rally

Virgin/Milestone
http://www.vie.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: 8MB, 16MB RAM, 4xCD,
50-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 30-kártya

Pontosan azt kaptuk, amit a Screamer 2 után elvárhattunk

94%

A megszállott stratégiák bizonyára egyetérteneek abban, hogy a monitorról ránk vigyorgó SSI logónál jobb céger nem kell egy programnak. Ez volt az egyik ok, ami miatt igen nagy reményeket fűztünk a Final Liberationhoz. Elvégre egy ilyen jónévi software forgalmazó cég csak nem blamálja magát a karácsonyi örület közepén mindenféle szeméttel? A második ok már jóval személyesebb: a játék a Warhammer 40.000 kellemesen elborult világán játszódik, ami különösen közel áll szívemhez. Elméletileg tehát minden adott volt ahhoz, hogy egy újabb remek programmal gazdagítsam a winchesteremen burjánzó kőoszt. Gyakorlatilag viszont az installálás után majd lefordultam a székől, mivel az elemi erővel arcomba robbanó borzadály (ez lenne maga a játék) valósággal letaglózott.

En belátom, hogy egy stratégiai játéknál nem alapkövetelmény a HiColor és SVGA grafika, de azért nem kellene visszatérni az Amiga időkbe. Mint arról a mellékelt képek is tanúskodnak, a Final Liberation igen rútra sikeredett. És akkor még igen finoman fogalmaztam. Akárki is rajzolta meg az egyes csapatokat és magát a tájat, pár hónapot igazán eltöltött volna néhány művészeti album és tutorial file tanulmányozásával. Még a játék logója is hihetetlenül randa, pedig ezt az egyet azért igazán illett volna korrektil (vagy legalábbis elfogadhatóan) megtervezni. Mindezeket még túl is tettem volna magam, ha a program a maga műfajában egy korszakkalkító,

en itt kezdődnek, mivel a program írói nem feldolgozták, hanem egyszerűen átirították számítógépre az Epicet. Ez pedig szerény véleményem szerint igen nagy öngól, mivel nemcsak hogy nem használták ki a PC-n rejülő lehetőségeket, hanem mindezt még megfélélték egy alapvetően unalmas és idejétmúlt rendszerrel. Félreértes nek: az eredeti játék igenis jó és élvezetes – apró figurák százait tologatva, szabálykönyveket lobogtatva, összevissza ordibálva és barátok társaságában játszva. De ugyanez egy PC előtt? Mit mondjak, nem az igaz. Mindezt tán pótolni lehetett volna néhány eredeti ötlettel és egy színvonalas kiviteléssel, de pont ezek nem tartoznak a Final Liberation érényei közé.

A VOLISTAD-HADJÁRAT

A játék egy Volistad nevezetű, meglehetősen barátságosan bolygón játszódik. Sokáig ez egy alapvetően nyugalmas hely volt: leginkább szellőftű, kopár síkságokról és szörmekucsmás la-

kérdést egyszer s mindenkorra megoldanunk, s visszafoglalnunk Volistad leamortizálódott városait. Alapvetően két helyszínen irányíthatjuk csapatainkat: a vérátáztat csatamezőn és egy hatalmas stratégiai térképen, ahol a nagyobb csapatmozgásokat tervezhetjük meg. Ez utóbbi dolog egyébként a látászat ellenére nem egy bonyolult vagy összetett dolog: egy társasjáték táblájára emlékeztető térképen kell az egyes szektorokat visszafoglalni, illetve a folyamatosan érkező erősítéseket szétosztani ezredeink (Regiment) között. Minden tartomány egy megadott mennyiségű erőforrás-pontot (Resource Point) ad, s ebből fejleszthetjük fel a már emlegetett ezredeket. E seregek egyébként már-már misztikus módon költöznek a nagy számhoz: minden

semmiképp se veszítsük el, mivel ez egyet jelent a játék elvesztésével (elvégre csak itt van ürlikötő).

AZ ŐTKÖZET

Maga az Őtközet a kövökre osztott stratégiai játékok legsebbe hagyományait követi – először lepakoljuk a saját tételünkre a csapatokat, majd fel-

FINAL LIBERATION

A képen látható Gargant az ork technika csúcsa. Nagyon jó és csak néha esik ki egy-két csavar a reaktorból



vagy legalábbis eredeti darab lenne. De sajnos nem az. A Final Liberation csakis és kizárólag a stratégiai játékok megatámadott szerelmeinek tudom nyugodt szívvel ajánlani, illetve a Warhammer 40.000 fanatikuskoknak.

MI A SZÜZS AZ A "WARHAMMER 40.000"?

Gondolom sokakban felmerült a fenti kérdés, úgyhogy igyekszem tömör választ adni egy nagysikerű stratégiai játék világa, amihez több könyv is íródott (a következők és egyéb kiadványok tucatjairól nem is beszélve). E könyvek közül kettő még ékes magyar nyelven is megjelent, nev szerint az Inkvizitor és az Őrküldetés. Szerény véleményem szerint ezek igen előkelő helyet foglalnak el a sci-fi témájú történet örökraglistáján – mindenkinek csak ajánlani tudom őket. A világról először csak annyit, hogy az időszámításunk szerinti 41. évezredben járunk. Az emberiség urálja a galaxis nagyobbik részét, de állandó élethátharcot viv a többi intelligens fajjal. A félteleni hatalommal bíró Császár leghebb barátja és hadvezére árulás miatt egy trónpótlás fogja, s csakis telepátikus képességekkel rendelkező fiatalok felállóásával tartható életben. Birodalmi állandó háborúban áll, a félelem, a terror és az erőszak uralkodik mindenütt. Csak a Császár féltelmes hadigépezete óvhatja meg az emberiséget a biztos pusztulástól – orgyilkosok, inkvizítorok, űrgárdisták és hadseregek vívják soha véget nem érő harcukat a világéve-hangulató díszletek között. Vidám jövőkép, nemde?

Maga a Final Liberation egy "Warhammer 40.000 Epic" nevezetű stratégiai játék feldolgozása, ami Nyugat-Európában (és különösen Angliában) igen nagy népszerűségnek örvend. A gondok egyébként alapvető-

körül volt híres (ez a "ruszki-léma") egyébként az egész játékot végigkíséri). Aztán hirtelen betopant párszázézer, zöld bőrű és agyaras turista azzal a feltett szándékkal, hogy elstanólják a bolygót – s ez némileg felbolygatta a dolgok megszokott, hétköznapi menetét. E

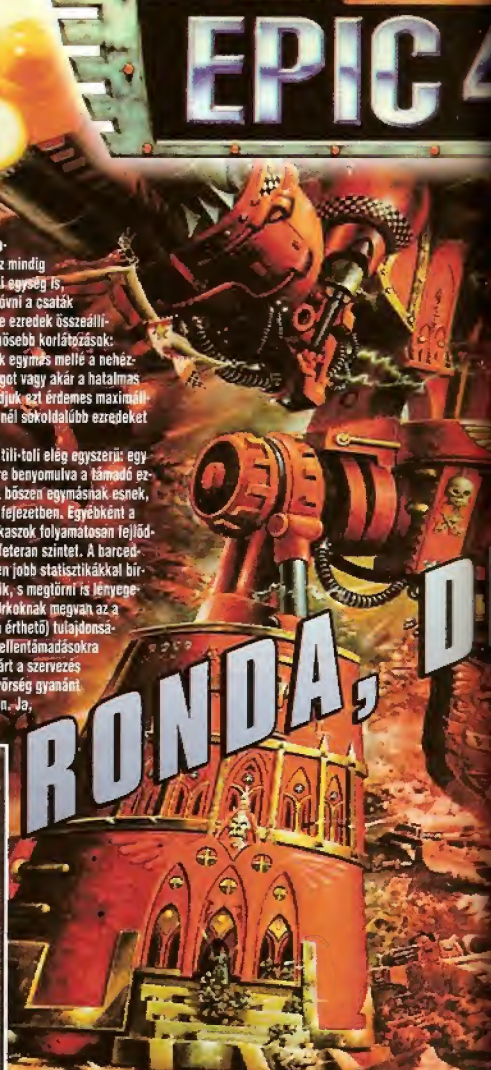
jövevények voltak az orkok, akikről leginkább annyit lehetett tudni, hogy erőszakosak, kissé debilek és igen sokan vannak. Emellett félig gombok (legalábbis néhány-tudós szerint), s természetükkel fogva imádják a hatalmas hódító hadjáratokat. A hadjáratokat az igen szellemes "Waaaaagh" néven emlegetik maguk között: ilyenkor az egyébként egymást felkesse gyilkoló ork klánok összefognak és idegen bolygók tucatjait igázzák le egyetlen hatalmas rohammal. A Birodalom pont attól tartott, hogy Volistad megtámadása egy Waaaaagh kezdete lehet, amit a legjobb még idejekorán megállítani. Meg aztán szegény kis szörmekucsmásokat is elég keményen zaklatták a (rabszolgaság intézményében semmi kivétlét nem látó) orkok, úgyhogy egy kisebb idegenrendész csapat indult után a vilás kérdések rendezésére.

Azt hiszem, hogy innen már elég egyértelmű a dolog: a Birodalmi csapatok vezéréknek kell az ork-

ezred maximum négy századból (Company), s minden század maximum négy szakaszból (Detachment) áll. A századokhoz mindig tartozik egy parancsnoki egység is, akit nem árt különösen óvni a csaták során. A századok illetve ezredek összeállításánál figyelni kell a különböző korlátozások: szabadon pakolhatjuk egymás mellé a nehézharckocsikat, a lovasságot vagy akár a hatalmas harci robotokat is. Mondjuk ezt érdemes maximálisan ki is használni, s minél sokoldalúbb ezredeket összeállítani.

Maga a térképen folyó tiltó-tölti elég egyszerű: egy orkok birtokolta területre benyomulva a támadó ezred és a védekező orkok bőszen egymásnak esnek, a többi lád a Őtközet fejezetben. Egyébként a többi csatát is tölti szakaszok folyamatosan fejlődnek, míg el nem érik a Veteran szintet. A harcvezetett egységek lényegesen jobb statisztikákkal bírnak, mint zöldfülű társaik, s megtörni is lényegesen nehezebb őket. Az Őrköknak megvan az a roppant kellemetlen (ám érthető) tulajdonságuk, hogy időnként vad ellentámadásokra indulnak, úgyhogy nem árt a szervezés alatt álló ezredeket helyőrség gyanánt szétszórni a határvidéken. Ja, és az indulótartományt

Bázi nagy hadigépezetben persze a Birodalom sem szűkülődik...



váltva kezdünk lépkedni az ellenféllel. Magát a rendszert akár a Panzer Generalhoz is hasonlíthatnánk, bár ez az Epic számára túlszámítást igényelne. Maguk az egyes parancsok elég egyértelműek, bár néhány érdekesebb ikont (néhány épület tanácsal egyetemben) azért megemlítenék: Next Target: Váltás a következő célpontra. Ez mondjuk igen hasznos opció, mivel a nehezen áttekinthető terepeken és a léggépiszknyi gyalogosoknak hála, elég nehezen felmérhető, hogy az adott szituációban ki mire lehet és mivel.

Load/Unload Button: Járműre fel! Amennyiben egy gyalogos szakasz közvetlenül egy szállítójármű mellett áll, felszállhat rá. Igen praktikus közeledési forma az amúgy lassú gyalogság számára – viszont elég veszélyes is. Egy szerencsés balul mindkét egységet hazavágja, s ténnyel mondanom ne kell, hogy nem egy nagy kalandra fogyszer akad, ami átlovíja a pályát. Fedezékről fedezékre osonva viszont megismerhetjük katonáinkat az efféle kellemetlen megfigyelésektől.

Entrenchment: Ását elől! A gyalogság beássa magát a szent anyjától, ami "kiszá" megnehezíti

egyik legévezetesebb része a Kódex, mivel minden, a játékan szereplő egységről (s magáról a Warhammer 40.000 világáról) olvashatunk rövid ismertetőt. Mondjuk a mellékelt képek színvonaláról jobb szót sem ejteni, viszont maga a szöveg fénylag szórakoztató olvasmány.

Field of Movement: Hová léphetünk? A képernyőn megjelennek a kijelölt egység által elérhető pozíciók (ezeket sötét kockák jelölik a képernyőn) – igen hasznos kényelmi funkció.

Field of Fire Button: Hová löhetünk? Nagyjából megegyezik az előző ikonnal, csak ezáltal azokat a mezőket emeli ki a program, melyeket a szakasz fegyvereivel elérhet. Ez ténnyel még az előző funkciónál is hasznosabb, mivel néhány zavarosabb pályán szinte teljesen áttekinthetetlen – már ami a LOS-t illeti. A tüzésreget egyébként ilyen ap-

ZÁRSZÓ

Hát, az eddigi leltár (s legfőképp a mellékelt képek) alapján nem hiszem, hogy sok hívet szereztünk az Epicnek. Pedig annyira azért nem rossz a helyzet, elvégre a játék (még ha ezt a készítői gondosan is álcázták) azért rendelkezik néhány erénnyel. Példának okáért a hadjáratot játszva a gép igen ügyesen és taktikusan bánt csapattalval, nehézfokozat még a legharcdzettebb Panzer-veteránok is alaposan meg fognak izzadni. Azán nekem az enyhe heavy metal beütésű zene is egészen megtetszett – bár rövid közvéleménykutatás után kiderült, hogy ezt a véleményt csak kevesen osztják.

Mindezek ellenére az Epic egy kiábrándítóan ütletelen és színvonalatlan játék, nem is igazán értem, hogy az SSI miként adhatta ilyesmire a nevét. Tipikus példája annak, mikor egy jól csengő névvel akarnak egy alapvetően közepeszerű játékot

FINAL LIBERATION

HAMMER®
0,000

az ellenség tüdőreinek a dolgát. Nátányra, hogy a beásott egység elveszti mozgáspontjainak felét (bár ha jobban belegondolok, mi a fenének akarának kimozdítani a biztos rejtőbűt?).

Air Stri-

rő-cseprő dolgok nem igazán hatják meg, jóformán bármelyik mezőt tűz alá veheti a térképen, a látószögétől függetlenül.

Make Buildings Translucent: Átlátszó épületek. Nem árt bekopcsolva tartani, mivel a galád orkok

igen nagy előszáratással sunnyognak az épületek mélyén. Egyébként a program igen érdekesen számolja a fedezék nyújtotta előnyt, mivel tapasztalataim szerint egy rohamlóveg ugyanakkora valószínűséggel lövi ki az épületben rejtőzöket, mint egy géppuska. Ez azért igen sajátos...

Move Units in Formation: Váltás a száradban mozgás és szakaszban mozgás között. Alapvetően csapatalkat szakasz szinten mozgathatjuk, de ezzel az opcióval akár egy egész századot is egyszerre irányíthatjuk. Ezt mondjuk nem igazán érdemes erőltetni, mivel egy század néha teljesen különböző csapatokból áll. Arról nem is beszélve, hogy gyakran a különféle tereptárgyak is bekavarhatnak.



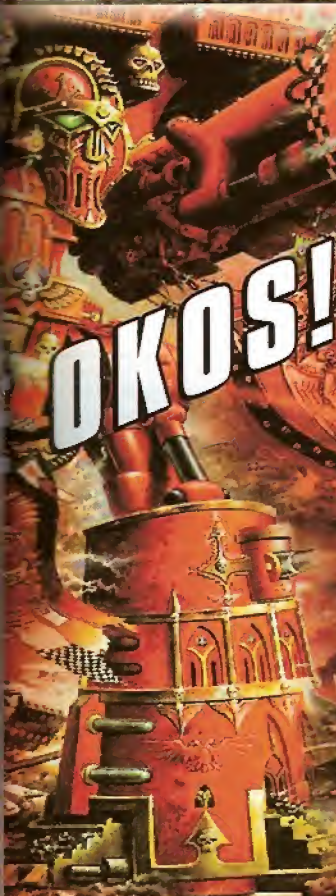
A Birodalom tervezői szemmel láthatóan rég feladták az "egy harcokcsi-egy lövegterorony" nézetet



Igazi lengyel-stílusú lovasroham készül

elsőzni. Nekem viszont van egy olyan érzésem, hogy ezáltal nem fog összejönni a dolog. Talán legközelebb?

T.J.



Hmm... lehet hogy szélmalomharcba keveredtem?



final liberation

Mindcape/SSI

<http://www.warhammer.ssionline.com>

LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, WIN95
Ajánlott: sötét napiszemlő...

A rut grafikától, irányítástól és a lego-szerű figuráktól eltérően jó...

53%

CIVILIZATION II

FANTASTIC WORLDS

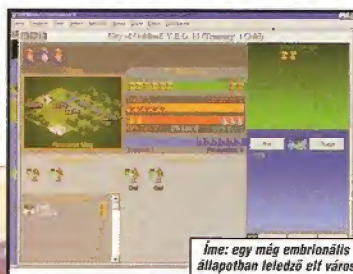
A jelek szerint ez a hónap a kiegészítő, mission, data és hasonló CD-k jegyében fog eltelni. Először a Hellfire megjelenése borzolta fel a Diablofanok idegeit, majd a Dungeon Keeperhez megjelent első kiegészítő CD, a Deeper Dungeon okozott sokak számára kellemes perceket (többek között CoVboynak is, aki több napon át esztelenül kimerítő részletességgel hányattatásainak színes történetét). Ez eddig még rendben is lett volna, de a Civilization 2-höz íródott Fantastic Worlds már igencsak gyanús darabnak ígérkezett. Rendben, az eredeti játék élemedett kora ellenére mind a mai napig alapmű. Viszont az eddig megjelent kiegészítőkről ugyanezt aligha mondhathatnám. Ezek közül egyedül a Masters of Magic érdemes szóra – ez elvileg ugyan egy

netről legyűjtött válogatást találunk a korongon, s ezek legtöbbje a kreténység és igénytelenség érdekes elegye. Nem tudom, hogy mikor fogják végre észrevenni a Microprose-nál, hogy NEM LÉTEZIK univerzális játékszisztem. Még a Civilization sem az. Minden program egy adott környezetre, stílusra és hangulatra épít – s ezeket a stílusjegyeket bizony baromi nehéz átalakítani. Nem mondom: el lehet készíteni mondjuk a Civilization ürben játszódó változatát is (a dinoszauruszokat hagyjuk, ez eleve debil ötlet), csak épp ehhez nem elég egy kicsit átfogozni a

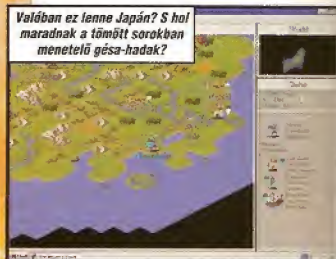
ságot. Komoly kétségeim támadtak a programozók szellemi képességeit illetően. Ami az internetes pályákat illeti, azokra mindezek igazak – csak épp hatványozottan. Egyedül az X-Mas scenario tetszett: ez már annyira örült és neveltség ötle, hogy tetszik. Amikor a Mao Ce Tung fejtű el-lenséges

tyulhatja a játékot. Ez az alprogram egyébként ifjúkorom tanulságos technika óráit idézi a különféle IF meg THEN parancsokkal. Először is meg kell adnunk az esemény kiváltó okát (ez lehet egy meghatározott időpont, egy város elése és így tovább), majd magát az eseményt. Ebbe a kérdéskörbe most nem is mélyednék el hosszabban, mivel számtalan paraméterrel és

sajátos szabályai kell majd elbábelődnünk. Összegzőképp csak annyit, hogy a különféle eseményekkel nagyon mélyen beleyülőkaihatnak a játék egészébe, s valóban érdekes és egyedül pályákat hozhatunk létre. Hát, ha más miatt nem is, de a már emlegetett pályaszerkesztő miatt a Fantastic Worlds igenis megéri a pénzt. Ennek



Íme: egy még embrionális állapotban felelő elf város



Valóban ez lenne Japán? S hol maradnak a tűmött sorokban menetelő géza-hadak?



Az X-COM vs. Sectoidok mecs végkimenetele még bizonytalan, de a békés döntetlen eleve kizárt

önölti játék, viszont a kezelése és kivitelezése gyakorlatilag

teljesen megegyezik a nagynevű elődével. A legfőbb változás az volt, hogy a cselekményt áttették egy fantasztikus világba, s ehhez mérten eszközölték is néhány újítást a játékban.

Nos, valami ilyesmit akartak a Fantastic Worlds alkotói is – csak épp anélkül, hogy az eredeti játékon bámit is változtattak volna. Készítettek néhány új térképet, átrajolták az eseményeket és magát a tájat, néhány szabályon módosítottak egy keveset, s íme: kész is a nagy mű. Hurrá. A gond csak annyi, hogy a rendszer, amit El Sid (meg Meier is) zseniálisan kifundált, nem működik minden környezetben. Példának okáért nem igazán alkalmas arra, hogy egy dinoszauruszok lakta birodalmat modellezzen. Meg egyébként is, mi az a baromság, hogy dinoszaurusz-királyok tárgyalnak egymással, míg a tudósok éleesebb karmok után kutakodnak??? Hát itt már mindenkinek elgurult a gyűrűszere? Könyörgöm, ha már nem tudnak egy játékhoz értelmes folytatást írni, legalább ne kövessen el rajta csoportos erőszakot néhány mindenre elszánt programozó... Összesen 11 új scenariót és egy inter-

grafikát és a hangokat. Ehhez bizony vadonatúj játékot kéne írni. De épp ez az, amit a Fantastic Worlds készítői minden áron el akartak kerülni. Sajnos.

Az igazsághoz persze az is hozzátartozik, hogy akad néhány egész jól sikerült pálya. Ezek közül is kiemelkedik a Verne világára épülő scenario, de érdekes még a japán feudalizmust feldolgozó Samurai is. Am

télapó megjelent egy rénszarvas képeben és háborúval fenyegetőzött, majd leestem a székéről...

Az egyetlen ok, ami miatt az igazán megszólalt Civilization rajongók számára mégiscsak megéri megvásárolni a Fantastic Worldot, az a valóban remek pályaszerkesztő (meg a Verne scenario, természetesen). Immáron nem csak a térképeket szerkeszthetjük ked-

vünkre, hanem a különféle egységeket, az államformákat, a civilizációs vívmányokat, az egyes te-reptípusokat – egy szóval MINDENT. Mi több, az egyes ikonokat is újra rajzolhatjuk! S akinek még ez sem lenne elég, az egy rendkívül összetett eseményszerkesztővel tovább ku-



Ex pedig itt Christmas apó, a rettenetes rénszarvas és manócska hordák véreskezű vezére...

KÉSLELTETETT ORKAZMUS

elle-nére én nem vagyok igazán kibékülve a játékkal, mivel ennél sokkal, de sokkal jobb kiegészítővel is elő lehetett volna rukkolni. Egyszerűen nem tudom elhinni, hogy az egész Microprose-nál csakis és kizárólag (az időközben eltávozott) Sid Meierbe szorult némi kreativitás. Mert a Fantastic World sajna eszeget sem fantasztikus, mondhatni határozottan öletszegény. Ez pedig nem túl jó előjel nem sokkal a Civilization3 megjelenése előtt...

T.J.

civ II: fantastic worlds

Microprose

http://www.microprose.com

LATVANYOSSÁG

JÁTSZHATÓSÁG

SZAVATOSÁG

ZENEBOA

Minimum: 486/33, 8MB RAM, 8CD, Win 3.1

vagy Win95, Win-kompatibilis hangkártya

Ajánlott: 486/66, 16MB RAM

Semmi különös: lebuhtak egy újabb bört egy szuperstárnál

60%

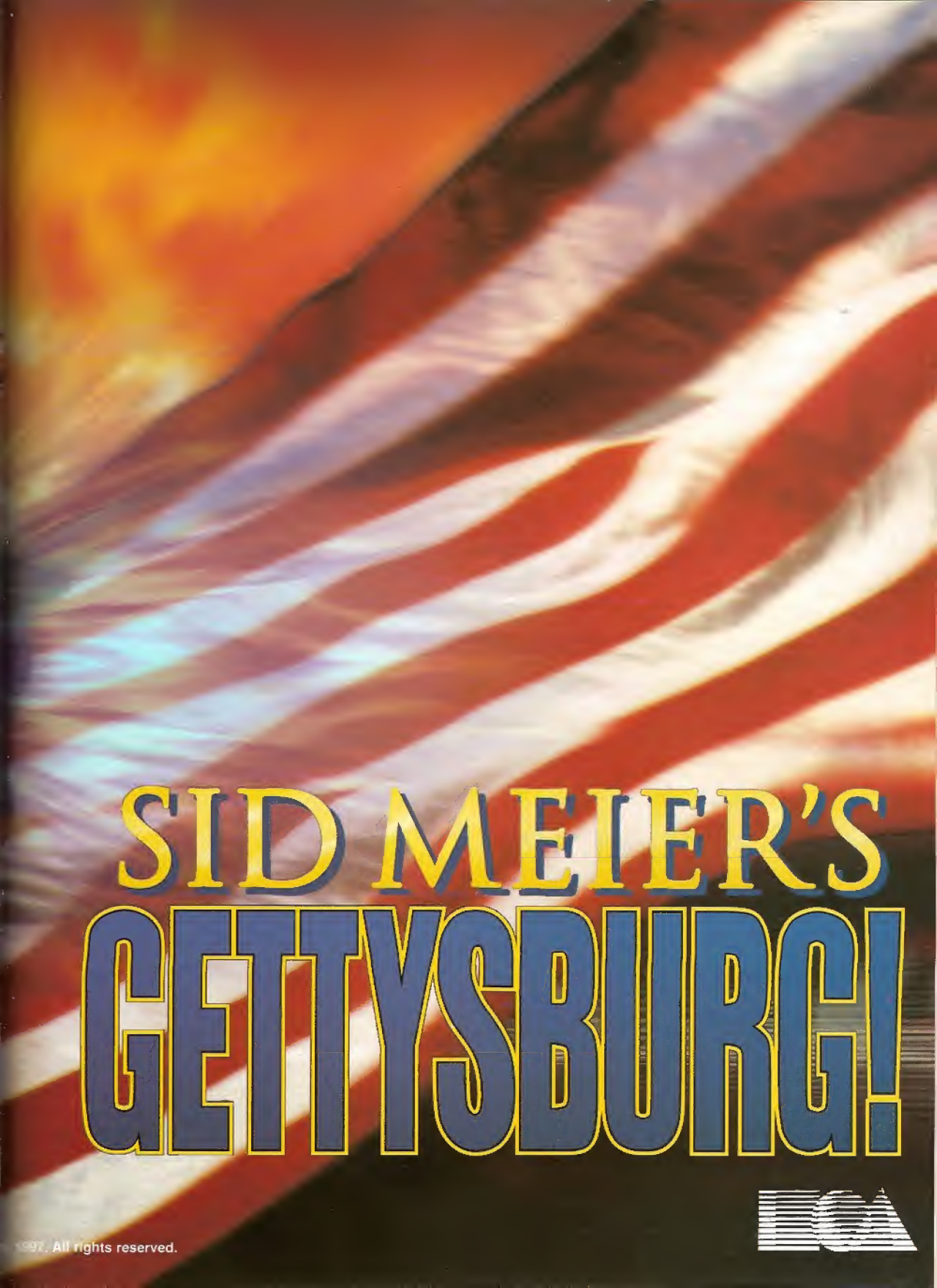


BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

POPVULOVS

THE THIRD COMING





SID MEIER'S GETTYSBURG!





CHESSMASTER

KASZPAROV NYOMDOKAIN!

5500

A sakk talán az emberiség legősibb, leghosszabb történelmével rendelkező játéka, hiszen szerelmesei már hosszú évezredek óta tologatják bábuikat azon a bizonyos hatványos mágius mezőn. "Feltalálását" tulajdonították már az indiáknak, a perzsáknak, a kínaiaknak, az egyiptomiaknak, a majáknak – meg tulajdonképpen az összes ókori kultúrának, amely csak létezett egykoron, hiszen a letűnt civilizációk nyomában áskálódó régészek már annyi dolgot kerítettek elő a föld mélyéből, amely nézetük szerint egykoron sakkbábuként szolgált, hogy a következő pár évezredre meg is van a vitatémájuk.

A sakk népszerűsége egyszerű alapon nyugszik: a szabályai roppant egyszerűek, következtésképp könnyen elsajátíthatók – viszont ebben az egyszerűségben rejlik kombinációs lehetőségek gyakorlatilag határtalanok. (Mint a sakk történeti "típképből" is kiderül, az első lépés után 400-nál, a harmadik lépés után pedig már 9 milliónál is több állás létezik.) Ezen tulajdonságai alapján minden jelenkori stratégiai játékok őseit is tisztelhetjük benne. Vagy – tekintve a magyar Kempelen Farkas XVIII. századi "sakkgépet" – akár a számítógépes játékokét is... Ha már a régészeknél tartottunk, akkor lassan egy "számítógépes archeológus" szükséges a komputeres sakkjátékok történetének boncolgatásához, nemkülönben a legnagyobb sikerű PC-s sakk sorozat, a ChessMaster multijában való kutatáshoz. Mivel nekem asszem nem ez a szakközpénztégem, mindössze annyi kommentárt főznék hozzá, hogy – amint azt új verziójának dobozán díszlegző plecsni is büszkén hirdeti – a sorozat különböző részleiből több mint négy és fél millió darab talált gazdára a világon.

Az új részen a készültük egyikeként ismét felülmúlhat magukat: 12 órányi angol nyelvű kommentárt, szabálysímetertőt és egyéb szöveget rögzítettek audiofile-ként, hatszáznál is több klasszikusnak számító sakkpártit egytáztak a játékba (köztük Portisch

Lajos és a Polgár-lányok néhány meccsével), továbbá felkérték szendvicsembernek az USA sakk sportjának egyik ifjú csillagát, Josh Waitzint, aki az intro mellett hat kedvenc partijának részletes elemzésével is szerepel.

Indítás után az amatőrök néhány szöveges információt kaphatunk a játék újdonságaiból vagy nagy háttérrel ("Én vagyok az új Bobby Fisher...") belezuhanhatunk egy új játékba.

Az új parti konfigurálásánál beállíthatjuk az időmérés kívánt módozatát, megfordíthatjuk a táblát, valamint meghatározhatjuk, hogy a két oldalt a számítógép vagy egy játékos fogja irányítani. Előbbi esetben a nehézségi fokozat mellett egy bizonyos "személyiséget" is megadhatunk, azaz a számítógép valamelyik nagymester jellegzetes stílusában fogja vezetni a bábukat. Különbösen utálom például Kaszparovot, akinek kedvenc szórakozása, hogy a parti első szakaszában egy-két tiszt és néhány paraszt feloldozásával megpróbált bármilyen lehetséges védelmet, szépen elszámol, majd biztos fedezékéből figyeli, ahogy bátor bástyáim vakmerően, ámde az esély legcsekélyebb lehetőség nélkül kikényszerítik fel-alá a táblán – aztán a végjátékban szépen elpárol. Profi játékosok kedvéért van még két speciális opció: az egyik a Touching Pieces (ha kikapcsoljuk, akkor a megérintett bábukat mindenféleképpen lépni kell, más amennyiben ez lehetséges), a másik pedig a Blindfold, vagyis "vaksakk" (az egyik vagy mindkét oldalt figuráit nem látjuk a táblán).

A Look&Feel-menüben összesen

25 darab 2 és 3 dimenziós táblát, továbbá 13 3D és 5 2D készletet válasszhatunk, amelyek között

egyaránt megtalálhatóak a közismertek, valamint a történelmi és az ultramodern szettek. Ha valakinek ez esetleg nem elég, akkor tetszőleges táblát definiálhat vagy a játék weblapján további cuccok után is kutakodhat.

Az Action-menüben találunk néhány speciális opciót, amelyekkel felcserélhetjük az oldalakat, lépésre bírjuk a túl hosszán gondolkodó komputert, visszaléphetünk egy vagy több lépést, döntelent ajánlhatunk, feladhatjuk vagy felbontathatjuk a mérkőzést.

A Game-menüben beállíthatjuk a nehézségi szintet, lekérhetjük/átállíthatjuk az indításnál beállított paramétereket, előállíthatunk egy bizonyos állást, amelyeket sakkeladványok készítői az Edit-menüben különböző formátumokban kimásolhatnak a clipboardra, és az automatikus felállítású Chessmaster true type fonttal kinyomtathatnak. A menüben ezeken kívül még a lehető legaprólékosabban definiálhatjuk az ellenfél stílusának összes elemét, és ezután a számítógép a megadott stílusjegyek alapján fogja kiválasztani a megfelelő lépést. Ugyanitt generálhatunk tetszőleges bajnokságokat is, amelyben tetszés szerint egymásnak erősebbek és gyengébbek is állíthatók megismert nagymesterek.

A legkérdésebb menü mindenféleképpen a Mentor, amelynek használatával az egyszerű játékos párezer partival a lehető legjobban kiküppálhatja a tudását. Az első ponttal egy gyors javaslatot kaphatunk a következő lépésünkre, a másodikban viszont az analízisre használható idő beállítás után részletes tájékoztatást is olvashatunk a javallott lépésről – vagyis, hogy MI-ERT is célszerű az adott lépés. Ugyanitt találjuk a matthoz vezető legrövidebb utat elemző pontot, to-

vább a tanulási támogatási lehetőségeket: ebben a kezdők egyrészt megismerkedhetnek az alapvető szabályokkal és játékok közben a számítógép a kiválasztott opcióknak megfelelően mutatja a lehetséges lépést, a fenygetett mezőket/bábukat, stb. – a haladók pedig megnyitásméleletet, alapvető stratégiákat és klasszikus stílusokat tanulhatnak.

Summa summarum: a ChessMaster 5500 a lehető legkomplexebb és legérdekesebb játék, analízis- és tanítóprogram, amely ebben a kategóriában született. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint a sorozat eddigi eladási statisztikája, valamint az a szimpla tény, hogy a számítógépes programok és a nagymesterek között rendezett legutóbbi tornán ez a játék érte el a legelőkelőbb helyezést a programok közül. Nyugodt szívvel ajánlható a sakkjáték bármely kedvelőjének.

ColVoy



Akad az új hagyományos készlet is



Úrdoi kombinációknak köszönhetően Wellington választásának most is elpárolja Nagelent



Ebből a csúskészletből egy roppant bonyolult állást fogok generálni

chessmaster 5500

Mindscape
<http://www.chessmaster.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁT SZHATÓSSÁG
ZENEBONÁ

Minimum: 390, 16MB RAM, ECD, WIN95,
WIN95-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: 4x16, 16 bites hangkártya

A sakkprogramok királya

90%

A Jane's Combat Simulations-tól már kaptam a kezembe néhány üdvöztetésre méltó alkotást, kellemes hangzással cseng ez a név a fülemben. Kíváncsian vettem kezembe "új" programjukat a FIGHTERS ANTHOLOGY-t. A tesztelésre nem kaptam túl hosszú terminust, ezért az idő nem tudta megszépíteni az első benyomásaimat! Most kökemény tényeket fogok közölni, talán egy kissé tárgyilagosabb stílusban, mint ahogyan az egy szimulátor

és a sebessége marad a régi, el- lenben ez a verzió már 64 Mbyte RAM-ot fog igényelni! – Ez csak vicc volt, még ha rossz is! – Az AHX-1 leírásában egy kicsit bő- vebben foglalkozom a témakör- rel.) A program jelenlegi gépigé- nye Pentium 90, 101 Mbyte win- chi hely, és 16 Mbyte RAM. Egyre jobb, ezek után már valami egé- szen újszerű is következhetett volna, ezzel szemben elindult, a Jane's Combat Simulations-tól már jól megszokott intro rövidített

verziója (Radio Edit Mini PUB- CLUB Mix).

ELSŐ RÁ- NÉZÉSRE

A bejelentke- ző menü ugyanaz, mint az előző rész- ben, változtat- ás csak a háttérképek- nél történt. "A jól bevált dol- gokon ne vál-

ÉGINÁBORÚ!

tak emelni vérünk adrenalin szintjét. A kreativitás fej- lesztéséről a küldetésszer- kesztő gondoskodik. A Re-

terence gomb nyo- másával mint egy kiállításon, megtekinthetjük re- pülőgép arzenálunkat. Felöltik bennem egy gya- núteljes kérdés: "Már me- gint egy sokadik bőr lenyúzása- hoz kell asszisztálnom vajon?!"

A JÁTÉK

Kezdem azzal, ami jó a program- ban. A legfontosabb, ami a sze- membe ötlök, az a nagyszerű kézi- könyv, amit a programhoz mellé-

A felszálló Phantomot nem zavarja a fedélzetén állású romboló...



kedvelő felhasználótól elvár- ható lenne.

ELŐSZÖR IS A MŰLT

Bizonyára mindenki em- lékszik még az Advanced Tactical Fightersre. "Szö- rös is volt, bűdös is volt", de értékeltem a másságát, és megpróbáltam ideológiát gyártani a szokványostól eltérő megoldásokra, mi miért jó ebből nekünk, "hú de érdekes, hogy...", stb. A Fighters Antho- logy eme remekmű bővített, mint utóbb kiderült, toldozott verziója, némi barkácsolással, mellyel el- érték, hogy a "kor szavát követ- ve" csak Win95 alól hajlandó el- indulni. (Ez már önmagában is nagy hiba, de év végére talán a 3DFX-es verziót is piacra dobják, aminek következtében a grafika

tozta!" – de lépünk tovább. Mégsem tudom nem észre venni, hogy minden változatlan az előző részhez képest, vagy ha változtat- tak is valamit, az egyáltalán nem veszem észre. Továbbra is sima küldetések, és missziók hivatot-

teltek. (Ezt megszokhatták már az olvasók, hogy mindig szóvá te- szem, amennyiben érdemes. Egy- egy jól sikerült kézikönyv ugyanis általában tovább szokott haszná- latban lenni, mint maga a pro- gram, még abban az esetben is, ha egyébként maga a "játék" hosszú ideig játszható.) További pozití- vum, hogy multiplayer opció is van, azaz ha akarnék, nyomulhat- nek hálózaton, vagy két gépet összekapcsolva is szórakozhatnék a haverok idegeivel. A játékban összesen 125 féle géppel repülhet-ünk és legalább ennyi földi, vala- mint vízi jármű, növeli a "nyúcsi" hangulatot. A repülhető gépek re- pertóárja biztató képet mutat. Megtalálható többek között az A-7A/E Corsair II, AC-130U Spectre, AV-8B Harrier II, N-2A Spirit, Euro- fighter 2000, F-4B/J Phantom, F8J Crusader, F-14 Tomcat, F-16 Fighting Falcon, F/A-18 Hornet, F-22, F-104 Starfighter, F-117A Night Hawk, JAS 39 Gripen, MiG-17 Fresco, MiG-21 Fishbed-C, Rafale C, Sea Harrier FA.2, Su-33 Flanker-D, Su-35, X-29, X-31

EFM, X-32 ASTOVL, Yak-141 Free- style stb. Természetesen hozzá kell tenni, hogy nem 125 különbö- ző típus, hanem jó pár típus al- változatai teszik ki a teljes lét- számat. A kézikönyvön kívül a gé- pekről a programból is elég sok információt kapunk, de sajnos nem az összesről. Megtekinthet- jük őket 3 dimenziós forgatásban, megnézhetjük a műszerfalukat (a szimulátor-részből ezt ügyis ki- spórolták), megismerkedhetünk történetükkel, felépítésükkel, és ami a legjobb: néhányukról meg- nézhetünk egy pár videofelvételt is (a második CD-n.) Talán nem okoz nagy meglepetést, a legér- dekebb manőverek a SZU-35-ös- től láthatók. Említést érdemel a több mint 100 féle single- és a 6 féle campaign-mission. Repülhet-ünk többek között Egyiptom, Uk- rajna, Oroszország és Vietnam légterében. A pályák változato- sak, a repülés közbeni beszólá- sok, rádióázások hangulatosak, a saját pályakészítés lehetősége el- vezetés. A legnagyobb értéket a program vásárlóinak gyaníthatóan

... tehát az abszolút NATO-kompatibilis Szuhaj szinte már fel sem tűnik



mégis – és ez egyben minősítés is valahol – a mellékelt több száz oldalas kézikönyv fogja jelenteni... (Kitűnő például fotelláb-pótlónak!) És most lássuk a kevésbé pozitív dolgokat, amit igencsak rányomja bélyegét a játékra. Kezdem a legnagyobb hibával! Ugyanaz, mint az ATF, csak más névre lett keresztelve. Ugyanaz az intro, ugyanaz a me-

nő, ugyanaz a grafika. Minden ugyanaz, kivéve a hardware igényét a programnak, ami jelentősen növekedett, úgy kb. 100-150.000 Ft.-tal. Eljen! Igaz, eddig futott a szuper biztos DOS alatt is, most már csak a rapszódikus allűröktől sem mentes Win 95 alatt, holott a megjelenése, semmit sem változott. Gondolhatnánk, hogy ezek után legalább a sebesség növekedett meg, mint a villám! De nem! Illuzórikus volt az elképzelés. Nekiestünk gyorsan, mert azt reméltük, hogy egy ilyen "matuzsálem", az "őskorban" megírt

program egy Pentiumon majdcsak brillírozni fog... Lehagoló volt az eredmény. Le kellett butítani a grafikát ahhoz, hogy életszerű legyen a repülés. Tipikus szindróma: vagy szuperszép a grafikám, és az állóképek slide-showját C-64-es sebességgel vagyok kénytelen végigszenvedni; vagy gyors, de C-64-es rondaságú kockaképek süvite- nek a szemem előtt. Pedig a tesztgépre (ami egy P166-os 48 MByte RAM-mal, megerősítve egy 3DFX kártyával) nem az a jellemző, hogy csigaként vánszorog – ő azért ennél, többet szokott produkálni. Jut eszembe: a program semmilyen 3D kártyát nem támogat, fölrakja a DirectX5-öt és kész. Mint aki jól végezte dolgát, a maga részéről mindent letudott. A repülőgép-hordozó fedélzetéről végignézttem egy Hornet felszállását. A külső nézetet úgy állítottam be, hogy a gép felém közelítsen. Érdekes volt felfedezni, hogy az egyébként 3 dimenziós repülőgépben, egy két dimenziós, karton-

lapra festett pilóta ül. Más: nem egyszer előfordult, hogy a repülőgép-hordozó fedélzetén a tükörbe nézve majdnem szivőgöcsöt kaptam a rémülettől, amikor megláttam, hogy a besorolt gépek között a fedélzetet (!) egy fantom hajó úszik keresztül.

Az ATF-ben még elnéztem afelett, hogy minden repülőgép műszerezettség (műszerfalról nem beszélhetünk, mert az egyes műszerek tologatható ablakokban jelennek meg a képernyőn) ugyanaz. Azt azonban már nem tudom tolerálni, hogy a különböző repülőgépek irányítása, repülési tulajdonságai teljes egészében egyformák, holott a valóságban ez még az azonos típuscsaládon belül sem mindig igaz. A bombázók mintha lustábban fordulnának, de szinte elhanyagolhatóan kicsi a különbség... (Egyébként az ilyen különbségek csak egy nagyon

szerkelet a gépre, az játékok között nem jelenik meg a törzs, vagy a szárnyak alatt. Ha már egyszer van külső nézetem, akkor illene ilyen "apróságokra" odafigyelni. A következő "agyment ötlet", hogy minden gépre fel lehet szerelni akár az ellenfél fegyverzetét is. A Szu-35-ön felfedezett USAF felségjelről pedig mindenki gondoljon azt, amit akar... Még akkor is, ha "ez csak játék, és itt mindent meg lehet csinálni", vannak határai az alkotói szabadság-



gyors grafikájú programban érzékelhetők tökéletesen... Játék közben inkább érezhetjük magunkat játéktérben, mint egy kikapcsolt bázis szimulátor termében. Kevés benne az izzadság szag (a játéktérben talán még ebből is több van), a légi harcok fotelből, fél kézzel is levezényelhetők. Természetesen ha valaki csak erre vágyik, még remekül érezheti magát a program társaságában. További "érdekes" még, hogy mindegy milyen függesztményeket

nak. A szimulátorok lényege az lenne, hogy a lehető legnagyobb mértékben közelítsenek a realitáshoz. Lehet, hogy előbb festenek az eget citromsárga-zöld csíkosra a magyar légierő műszaki tisztjei, minthogy a NATO-hoz való csatlakozás jegyében a MiG-21-es alá megoldják a Maverick rakéta csatlakoztatását... (Hacsak nem hegesztéssel – az ötletet Törv.védi!) Úgy tűnik, túl nagy falatnak bizonyult a felölelni kívánt témakör a szerzőknek. A rossz koncepció, és az erőltetett mennyiség sajnos most egyértelműen a minőség rovására ment.

ÖSSZE-FOGLALVA

A program semmiben sem változott a javára az 1996-os ATF óta. Kapott néhány új missziót,



A BILLENTYÜZET KIOSZTÁS:

Space: tűz	H: fékezőhorog
Enter: célbefogás	F: féklapok
0: fegyverzetblokk	C: időgyorsítás
nyitása	A: autopilóta
2-5: sebesség	I: radarváltás
6: utánégető	légi/töldi
(I): fegyverzetváltás	B: kerékték
Shift 1-0: műszerek	+ -: zoom
F1-F10: gép nézetek	U: IFF
(külső/belső)	U: IFF
Backspace: kabin	R: radar ki/be
keret ki/be	
End-PgD:	Ins-Del:
oldalkormány	rakétazavarók
G: futómű ki/be	J: radar JAM

pár új gépet, egy új operációs rendszert (a hátrányára!), és kész. Szerencsésebb lett volna Mission Disket kiadni az ATF-hez, mint új név alatt piacra dobni egy még csak nem is kellő mértékben felkészített programot. Akiknek mégis ajánlani lehet a FIGHTERS ANTHOLOGY-t, az a fiatalabb korosztály, vagy azok akik még most kezdenek szimulátorokkal ismerkedni, mert tanulni lehet belőle, ugyanakkor nem lehet figyelmen kívül hagyni a videó, leírások és gépek tömkelegét a 2 CD-n.

Sz.JVC.

Fighters anthology
Electronic Arts/Jane's Combat Sims
<http://www.ea.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T E S Z N O T O S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E R O N A

Minimum: P166, 16MB RAM, 4xCD, Win95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166, 6xCD

Kérdéseknek tökéletes, mert csak
szép kép és videó van benne...

49%



Az Apache Longbow és édestestvére a HIND "etalon" helikopterszimulátorok megjelenése óta több trónkövetelő is jelentkezett már, igaz hiába! Ebben a cikkben egy újabb próbálkozót teszünk a mérleg másik serpenyőjére...

A program minden egyes indításánál a belépési kódunk, vagy nevünk megadásával "LOGON" kerülünk a főmenübe. Itt stílszerűen egy Multi-Functional Display (MFD) "élő", világító keretgombjaira bökve választhatunk öt opció között:

– "Jump In!": Nincs eligazítás, nincsenek rádió üzenetek, azonnal egy simpa misszióba csöppenünk.

– "Simulator" (nem túl régen reklamáltam egy cikkemben, hogy milyen jó is lenne egy szimulátor a szimulátorban – ezek szerint nem is volt annyira elragaszkodott ötlet.) Nyolcféle dolgot gyakorolhatunk: Irányítatlan rakéta-, Hellfire-, TV-vezérlés, Tow/b tankvadász-, Sidewinder repülő/helikoptervadász rakéta-, Gun (géppágy)-lövészetet, valamint leszálást terepen, vagy egy tenger-alattjáró (!) fedélzetén.

– "Mission": Választható területek a világ három "forró" pontja (kolumbiai fűnyesők, orosz tajgírok, és a libiai buckalakók) között. A feladatok meghatározásánál az aktív kártyakeverők képeivel is megajándékoztak bennünket. Amennyiben az utcán szembetalálkozunk valamelyik kolumbiai drog bárányal, vagy magával Nemerov tábornokkal, nem tanácsos a "tegnap éjjel jól szétkenem csapataid száján a szősz" kuplészöveggel üdvözlölni őket...

– "Modem/Network play options": beállítások falka-játékosoknak.

– "Preferences": a képernyő felbontások, a hanghatások, az irányítóbillentyűk, és a helikopter modellünk beállításai.

AHX-1-esünket általában egy B-2-es bombázó fedélzetéről, ritkábban tengeraltattjáróról indítják, ezért a bevetések a célterület közelében, azonnal (el)emelkedett hangulatban kezdődnek (nem kell létrán caplatni, becsatolni, checkelni, felkapcsolgatni, melegíteni, engedélyt kérni, uncsi útvonalat repülni stb).

AZ AHX-1 FEDÉLZETÉN

Néha dumcsiznak hozzám, különböző üzeneteket is kapok, mégis egyedül érzem magam. Mivel nem



szerkezetem, boldog lennék az örömtől, most azonban hamar kiszűrom, hogy a világos zöldben pompázó megjelenítő szint, annak árnyalatait, változtatni nem tudom. Bizonyos hátterek, vagy az

ját radarunk nincs -, egy szuper-titikos adatátviteli rendszeren keresztül, a B-2-es bombázó fedélzetéről kapjuk.

Flight Plan: leegyszerűsítve egy digitális térkép, melyen megjele-

AZ ELSŐ POFON A LEGI



Zsenialitásom még mindig elképesztő, különösen ha az oroszoknál kell nagykarantán...

ég kékje előtt nehezen olvashatók az adatok, kápráztatnom kell a kantinüstől amúgy is be-

nik a tervezett útvonal, forduló-pontok, leszállási pont, ill. a műholdas navigációs rendszernek köszönhetően folyamatosan nyomon követhetjük pillanatnyi pozícióikat, haladási irányunkat az adott célterület fölött.

Weapons: a fegyverzet megjelenítő, az élésített, ill.

gyulladt szememet. Az RWR display már "színe-sebb", rakéta megtámadás esetén radar-irányítású rakétánál zöld, infrar-irányítású rakéta esetén piros "T" figyelmeztet a veszélyre. További figyelmeztető lámpácskák kaptak helyet a nem megfelelő magasság (Low/High Altitude), kevés üzemanyag (Low Fuel), és központi rendszer meghibásodás (General Caution) esetére.

MFD ÜZEMMÓDOK:

Tactical Situation Display: első ránézésre erre mondanánk, hogy igen, ezt ismerjük, ez a radar-képernyő. Itt jelennek meg 360 fokos szögben a földi- és légi célpontok szimbólumai, irányuk, hovatartozásuk (barát: zöld, passzív ellenség: szürke, támadó-ellenség: piros, a

az egyéb fegyverek be-tüjele, és darabszámának feltüntetésével. Betűjelek: T-Tow rakéta, H-Hellfire rakéta, C-Chaff, F-Flares, R-nem irányított rakéta, TV-TV-irányítású rakéta, SW-SideWinder légiharc rakéta, G-Géppágy. System Status: helikopterünk sérüléseit, különböző meghibásodásait kísérhetjük figyelemmel.

MÉRLEGRE HELYEZÉS:

A bevezetőben már említettem, hogy kemény megmérettetésnek néz elébe a program. Ellensúlyként az általam etalonnak kinevezett két testvér-program közül az egyértelműbb elnevezés miatt a HIND-et fogom használni...

Kezdjük a gépigénnyel! Minimális ill. (ajánlott) hardware igény: Pentium 120-as (166-os MMX) processzor, 16 (32) Mbyte memória, 15 Mbyte (70 Mbyte a Full Install-hoz) szabad terület a merevlemezben, DirectX kompatibilis (SoundBlaster-kompatibilis 32 vagy 64 bites) hangkártya, 1 Mbyte-os (2 Mbyte-os PCI) VGA kártya, Windows 95-ös operációs rendszer,



"Nem térkép e táj..." - mondja a költő, amire én csak annyit tudok hozzátenni, hogy műholdfelvételt





Windows 95-ös kompatibilis joystick, 4-szeres CD-Rom.

Ha csak azt venném alapul, hogy a HIND 486-os procival is elfogadhatóan futott, ifjabb, és gazdagabb apukával rendelkező olvasóink bizonyára menten a kórkorszaki

vagy azt is belevarázsolni a mai szemmel már hihetetlenül picike, 64 Kbyte-nyi memóriába! Felnéztünk a "kóderekre", akik a maguk kis világában igazi zseninek számítottak. Aztán elérkeztünk egy hátrához, aminél már továbblépni tényleg csak az újabb technika segítségével volt lehetséges, ez volt az "Amigás-korszak", de itt a gép-cserével valóban hatalmas minőség-

ség, - játszhatóság, - hangulat, - feladatok összetettsége, - pilóta iskola (szimulátor jelleg).

Grafika: Önmagában szebb, mint az etalonok vektorgrafikás tája. Sokan esnek hasra a foto-realisztikus tájak látványától... Mivel általában a sebesség rovására szép a "tájkép", nekem fenntartásaim vannak velük szemben...

Az Apache-ban sokkal jobban élt a táj, felejthetetlen élményt adott, amikor a repülőtéren felszálláshoz besoroló gépek fölött átrepültünk, majd ugyanezek a gépek a frontvonalhoz közeledve meglepőzték, és előkészítették a terepet a további egyengetéshez... A HIND-ben az emberkének gépem meglátva fejevesztve menekültek, vagy álltak céltáblát, még paradicsompürévé nem darálták őket lövedékeim. Hanghatások: majdnem ugyanaz, a HIND motorzúgása mégis tovább volt elviselehető.

sugárzott, amelyet teljes egészében már a HIND-be sem tudtak átvenni a szerzők. Talán az a ferge-teges nyüzsgés – ami egy hadigépezet beindulását annyira jellemmez – volt az, ami ilyen emlékezetessé tette számomra.

Az AHX-1-ben bár láthatók harcokcsioszlopok, ide-oda száguldó dzsipek, ellenséges helikopter géppár, de mintha statiszták lennének egy filmfelvételén, nem igazából a dolgukat végzik, hanem esetenként kerülgetnek, ahogyan azt a rendező bácsi elvárja tőlük a hangosbeszélőjén keresztül. Mint amikor a fagyú visszanyal: érdekes, de nem ez a dolga...

Feladatok összetettsége: Egy ebéd elkészítése a piaci bevásárlástól, a terítésig, tagább értelem-ben a mosogatásig tart. Az AHX-1 úgy "fűz", mint ahogy a TV-szakácsoktól szoktuk látni: minden előkészítve, nekünk már csak a fortyogó vízbe kell szórni az apróságokat. Közben elmarad az élvezet, amit a hagyományos felszeletelésénél érzünk...

Pilóta iskola: Természetesen badarság lenne azt állítani, hogy az Apache vagy a HIND megjelenése után apró helikopter-vezetők kezdtek el rohagnálni az utcán, akikre fejevadász cé-

gek csaptak le, jobbnál jobb állásajánlatokkal. Mégis magasabb iskolának éreztem az ott szerzett tapasztalatokat. Igaz, az egyetem elvégzése előtt ki kell járni a középiskolát is...

A program tehát megmértetett, és ha könnyűnek nem is, de az etalonoknál könnyebbnek találtattott.

Sz.JVC.

AGYOB



Kedvenc képernyőm a töltőgép...



A tájkép ugyan nem rossz, viszont a sebesség rovására megy



gi ugrás következett, kaptunk is valamit a befektetésünkért. Sokkal gyorsabb, és szebb grafikát, nagyságrendekkel jobb hanggal. Jobban hasonlított egymáshoz a "Szancsó" gépe a "Keféhez", sokkal szabványosabb volt az egymásnak átadott ismeretanyag.

Nem volt annyi ismeretlen eredetű lefagyás, és az operációs rendszer fel-találójának anyukája sem csuklott annyit, mint manapság. Lerá-gott csont szidni a Win-95-öt, de képtelen va-gyok hozzászólni, hogy 2-3

havonta le kell törölnöm, majd installálnom, mert egy bálu sikerült telepítési kísérlet után a legkülön-bözőbb agyrémeket képes produ-kálni, amin még a törles nélküli új-ra 95-öt, de képtelen va-gyok hozzászólni, hogy 2-3 havonta le kell törölnöm, majd installálnom, mert egy bálu sikerült telepítési kísérlet után a legkülön-bözőbb agyrémeket képes produ-kálni, amin még a törles nélküli új-ra 95-öt, de képtelen va-gyok hozzászólni, hogy 2-3 havonta le kell törölnöm, majd installálnom, mert egy bálu sikerült telepítési kísérlet után a legkülön-bözőbb agyrémeket képes produ-kálni, amin még a törles nélküli új-ra 95-öt, de képtelen va-gyok hozzászólni, hogy 2-3

De, hogy senki se vádolhasson el-fogultsággal, nézzük az összeha-sonlítás további szempontjait: - grafika, - hanghatások, - sebes-

Sebesség: lassabb, mint az etalon programoké volt, holott a szimulátoroknál (egy helikopternél pedig főleg!) jóval lényegesebb a sebes-ség, mint a látvány!!! Jó lenne, ha ezt végre felismernék a szoftver-gyártók is. A lebegés érzékelése, a finom elmozdulások, amit egy-egy szellőket okoz, a 3 dimenziós térben való csúszkálás, bólogatás, pörgés százszor többet ér, mint-hogy az egymást követő állóképe-ken össze tudjuk számolni, a kilo-méterkő tövében enyésző fűszálak számát!

Játszhatóság: A HIND-del, de fő-leg az Apache-esal hónapokig ját-szottam, végigrepültem bennük szinte minden küldetést. Velük meg kellett tanulni repülni, hogy egy nagyon sok pontot érő bevetés pontszámait nehogy letörölje egy, a leszállás fázisában kerekedett légörvény. Az AHX-1 még nagyon friss ahhoz, hogy meg tudjam jó-solni, meddig tartom rá érdemes-nek, hogy vinyómon foglalja, a mintegy 10-11 megányi helyet. A vezetéséről viszont elmondhatom, hogy jóval egyszerűbb, mint a ver-senytársaké. "Mazsolák" festhetik rá a T betűt.

Hangulat: az Apache Longbow már a felszállásnál olyan hangulatot

ahx-1

GT Interactive/Pixel Multimedia
http://www.gtinteractive.com

L Á T S Z H A T Ó S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T Ó S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P160, 16MB RAM, 4XCD, WIN95.
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P160 MMX, 32MB RAM

Kedvet kaptam hozzá, hogy az Apache-ot újra elővegyem...

73%

Mostanában rendesen dugig vagyunk szimulátorokkal. A különféle azonosított repülő objektumokat feldolgozó játékok lassan már a fiúlkánk foglalkozásává válnak, hogy a fejlesztők elsősorban az égi áldást részesítik előnyben: a földhözragadtabb témák (teszem azt: tankok) közül a tavalyi évben maximum az Interactive Magic IM1A2 Abrams című játékát tudnám megemlíteni. Szóval amikor az Armored Fist 2 hangos dűbörgéssel begördült a boltok polcaira, korunk páncélos hadviselésének utólagos zsemléje, Guderian és Patton tábornokait méltó utóda, a sokszoros Panzer General-hajnok, a legújabb zsemléje és még sorolhatnám, de született szerénységem visszatart, hogy tovább minősítem magam) úgy döntött, hogy a harcok egy helyre kis ismertetőt a játékról. Így ugyan a játékban ide-oda dűbörgő Abramsok csak elég távolról emlékeztetnek jól megszokott Tigriseimre és Shermanjeimre, meg egyébként is inkább csak az általános stratégiai direktívák megszabásában csillog igazán zsenialitásom – na de egyszer már vezethetek én is egy tankot, nemde?!

Miután hideg verejtékben úszva sikerült a játék set-upjával megérteni, hogy az ott tényleg egy Soundblaster-kompatibilis hangkártya, a nevünk megadásával kezdhetünk új karniért, amelyben összesen hat hadviselőnek futathatunk neki. A Szovjetunió összeomlása után természetesen megváltozott a Nyugat-el-

nyünk: Abramsekből és M3 Bradley könnyű harcokcsikból álló harcokcsik szakszokat, -századokat, néfán -zászlóaljakat, amelyeket Apache helikopterek támogatnak a levegőtől és a nehéztűzű hadászati mélységből. Mivel a házat sem a tetején kezdik el építeni, mindeneke előtt a Palm Twenty-nine "hadjárát" küldetésében, az amerikai tengerészgyalogoság kaliforniai kiképzőbázisán ismerkedjünk meg a tankparancsnokok alapvető feladataival, amire élesben ugyebár még szükségünk lehet.

NAVIGÁCIÓ

Az első küldetés a navigációs képességeink épülésére szolgál. Miként minden küldetés előtt, most is megkapjuk a részletes eligazítást a harci helyzetről, a végrehajtandó feladatról, a rendelkezésre álló tüzérségi és légi támogató erőkről, valamint a muníció mennyiségéről. A játékhoz tehát némi nyelvismeret sem árt, bár nem elengedhetetlenül szükséges.

Mint a játékhoz adott billentyűzetablomból is kiderül, a szerzőknek felhínt, hogy a játékokkal nem kizárólag a nyolckarú Siva Istenő játszik, tehát igyekeztek a kezelőbillentyűket a kurzorral és a szökőzóna kívüli a billentyűzet felső két sorára redukálni. További dicséretes tény, hogy a nézeti képek váltogatásánál ezek legfőképp az egér nevű hi-tech szerkezettel is

tankhoz viszonyítva mutatja az objektumokat, a felső része felel meg a haladási iránynak. Mellette találjuk a tank sebességét, haladási irányát, az időt és a teljesített célpontokat. A következő oszlopban látható a különböző típusú löszerek mennyisége, a jobb oldalon pedig a rangfokozás kijelzője. Az alsó sorban lévő ikonok közül az első öt a tank személyzetének a nézeti képe, a másik négy a motorteljesítmény.

A navigáció a parancsnokság által előre megszabott terep pontok (waypointok) alapján történik, amelyet a játéktérben színes vonalak mutatnak, felső részükön a km-ben mért távolságukkal. Sárga szín jelzi a legközelebbi, zöld pedig a következőt, de a képernyő tetején lévő vörös nyíl is mutatja a következő terep pont irányát. A waypointok a parancsnokság elképzelését tükrözik, ennek megfelelően nem kötelező mereven ragaszkodni hozzájuk. Sőt, miután pár éles küldetésben szép alaposan bejártuk nekünk, majd rájövünk, hogy néha célszerűbb a terep adottságok figyelembe vételével kerülni útvonalatok igénybe venni.

TÜZÉRSÉGI GYAKORLAT

Mivel a navigáció gondolom nem okoz senkinek

torony felső részén helyezkedik el, nem tökéletes pontosságú, ezért a jobb alsó sarokban lévő kamera jelzi, hogy egész pontosan hova is fogunk löni. Célozni a tank mozgásával is tudunk, de természetesen a tornyot is forgathatjuk (Ctrl+irány). A bal alsó sarokban lévő ábra jelzi a torony és az alváz helyzetét, de ezen látjuk azt is, hogy honnan érte támadás a harcokcsit. Lehetőség van a cső stabilizálására is, használhatunk lézeres célmeglőelő kűtyűt is, illetve külön beállíthatjuk a különböző célzási módokat is.

Navigator: ő ugyan fiktív személy, mindenesetre hasznos, mert a térképen egyrészt irányt is áttekinthetjük a helyzetet (legalábbis amit ismerünk), továbbá törölhetjük a waypointokat és újakat adhatunk meg.

Az első tüzérségi gyakorlaton csak álló célpontokra tűzelünk, tehát nem lesz különösebb problémánk, legfeljebb annyi, hogy a szürke, henger alakú olajtartályok szétdurrantásától lehetőleg tartózkodnunk kell. A

ARMORED FIST 2

M1A2 ABRAMS

lenségképe, de mivel bizonyos beidőzések még mindig élnek, a rossz fiúk természetesen még mindig szöveget mintájú fegyverekkel próbálnak

bennünket eliminálni. A helyszínek meglehetősen változatosak: gonosz fegyvercsémpészeket hajkúrászunk Mongóliában, ENSZ "békéltető csapatok" (imádom ezt a kifejezést!) leszünk Afrika és Beloruszlia közepén, vagy esetleg a csúnya irániakat gyepáhatjuk, akik nem állottak megátmadni a baráti Törökországot és Irakot (sic!). A modern hadviselésben a Rambo-szerű magányos hősök ideje már lejárt, tehát mi sem kizárólag egy szál Abrams harcokcsiba öltözve mentjük meg a békét, hanem csapásmérő erőket írá-

helyettesíthet. A személyzet nézetére a navigációval nem lesz szükség: mivel itt csak egyszerűen alól van szó, hogy a páncélos a pontból eljutassuk B pontba, bőven megteszi a négy külső (követő) nézet valamelyike is. A külső nézetnél a bal alsó részen látjuk a taktikai térképet, amelyen két pontok jelölik a szövetséges, szürkék a semleges, feketék a kilőtt, és végül pirosak a felderített ellenséges objektumokat (utóbbiaknál sárga keret mutatja az elsődleges, a szimpla pontok pedig a másodlagos célpontokat). A térkép a

sem különösebb gondot, tovább is ugorhatunk a következő küldetésre, amelyben az alapvető tüzérségi tapasztalatokat szerezhettük meg – vagyis álló célpontokra fogunk lövöldözni. Itt rögtön meg is ismerkedhetünk a tank személyzetének perspektíváival: Tankparancsnok: Nekl két nézeti képe van, az elsőben bent kúksol a toronyban, a másodikban pedig büszkén kotlik a tank tetején. Az utóbbinál a szökőz billentyűvel a 12.7 mm-es toronygéppuskával küldhetünk üdvözlöt a kinalkozó célpontok felé, bár azt azért tegyük hozzá, hogy direkt tűz alatt nem ez a legmegszégyenítő hely a páncélosban. A toronyba bebújva a taktikai térképet, a tűz célzókészülékét, a rangfokozás és a torony/alváz helyzetének kijelzőjét és a külső nézetnél már megismert kijelzőket láthatjuk.

Tűz: Az Abrams két fő tüzérségi fegyvere a 122 mm-es ágyú és a 20 mm-es géppálya (Coax). Az előbbi három különböző típusú löszerezellel tűzelhet: a Sabot tankok és páncélosok járművek ellen szolgáló páncéltörő, a Heat az épületek és bunkerek, míg a Staff a beásott célok elleni repeszgránát. A képernyő nagy részét a célzóberendezés foglalja el, amit a körépen lévő két ikonnal átkapcsolhatunk pozitív és negatív infravörös, illetve nagytűtű zemmódba is, ugyanígy, mint a tankparancsnoknál. Mivel a célzóberendezés a

Azért kicsit túlzott ez a felhajtás néhány fegyvercsémpész miatt



A légi csapásmérő erő vadászbombázója szöveget megpuhítja előttünk az utat

haladók számára szolgáló tüzérségi gyakorlaton már T-72-esek és BMP-k is megkeserítik az életünket, bár itt egy Bradley felderítő harcokcsit támogatja a ténykedésünket. Rögtön a kezdetnél levonhatjuk az első, waypointokra vonatkozó tanulságot: ha a megjelölt út vonalon közelítjük meg a célterületet, akkor a homokdombok között láthatatlannal meghúzódt T-72 szöpen az oldalunkba is durran egyet – célszerű tehát aombokon keresztül átvágni, és ugyanezt a mókát vele eljátszani. A BMP-k nem rendelkeznek különösebb veszélyes tüzérfegyverrel, annál idegesítőbbek a

páncéltörő rakéták, meg az a rit támadódszág, hogy rendszerint egy domb fedezékébe húzódnak. A taktikus parancsok viszon csejtalanul megkerüli őket, és hátulról durran bejűk egyet, amerre ugye-hár nem igazán "látnak"... Műtán pedig a közvetlen veszélyt jelentő mozgó célpontoktól megszabadul-tunk, kényelmesen eltakaríthatjuk az állókat is, és továbbélehetünk a kiképzés utolsó szakaszába.

MUNKÉNÁL TÁMADÁS

Az utolsó adásban a kombinált fegyverekkel történő támadást gyakorolhatjuk. Egy két Abramsból és két Bradley-ből álló páncéloszakkal először is nyha-n kell vágnak az ellenség felénk közelítő felderít-őit (BMP-k), majd meg kell semmisítenünk a támasc-pontjukat, amelyet T-72-esek és BMP-k védekez-nek.

A feladat első szakaszában megismerkedünk a pánc-

esak akkor fejeződik be, ha hemminket ténk ki. Nem rossz ötlet tehát a szakasz többi páncélosát (jelölmei a Bradley-ek) csafimadárnak használni: meleküket örökre megöztük, de amíg az ellenséget lekötik, ad-dig mi szépen az oldalba vagy a közből kerülhetünk.

A feladat második szakaszában a különböző fegyver-nemek kombinált támadásának elsajátítása a cél. A légi támogatásként hívható Apache helikopterek nemcsak derekasan ritkítják az ellenséget, de az ellent, de fel is derítik azo-kat, amelyeket még meg nem volt szorcsánk

őszlelni. A légi tá-mogatás hírvá-sa-ker célzárú rövid időre megáll, és bevár-ni, hogy

szál két csapatra oszlanak (ha páratlanul lennének, akkor a számítógép kiegészíti a gyengébb oldalt), és az a fél győz, amelyik végül kilővi az ellenfél összes tankját. Mindkét tpusban egyaránt körbet hármelek játékos tüzérségi támogatást, az út Beafimácl-pá-lyán, ahol mindenki egy szimpla tankot vezet, viszont

különböző hármelek perspektívából, vagy a tér érzé-keztetés (lásd: nem biztos, hogy a tüzér löhet olyan célpontra, amit a parancsnok a toronyban állva lát). A kezdet a sok billentyű miatt kicsit komplikált, de egy jobb jelszókkal lényegesen egyszerűsíthető, ar-ról már nem is beszélve, hogy a Külső nézeti képe-

A FOLYÓNÁL TANKOLUNK!



a helikopterek megkezd-jék a műsort (a célpontot egyébként a következő waypoint irányában fogják keresni). Légi támogatást egyébként több alkalom-mal is kérhetünk. A tüzér-ségi támogatást elsősorban az álló célpontok ellen cél-szerű igénybe venni. Az utolsó kiképzési turnus si-keres teljesítése után némi



ken kívül elegendő a tüzér perspektívát használni. Az mondjuk kicsit meglepő volt, hogy az átvéző képsorok hol számítógépes animációk, hol videók (az állóképek meg néha renderelték, néha meg fo-tók) voltak, de ez engem nem zavart. Az egyetlen gyenge pont a zene (illetve: az úgynevezett "zene"), de engem mondjuk egy harci szimulátorban mondjuk abszolút nem érdekel a zenei aláfestés – beteszem a CD-be a "Walküre szarnyalását", aztán hejhó, len-dülünk bele! Tegyek ti is így, én meg zárom soraim, üdvözléssel a harcmezőre!

CoVoy

célós taktikák-kal, azaz hogy a várható tá-madással mi-nél nagyobb tüzérőt állít-hassunk szem-be. A Backspa-ce-re bejűo-ménibő ad-hatunk a for-mációra vonat-kozó parancso-kat a szakasz

dicsőretet tehetünk zsebre, majd megkezd-hetjük a többi hadjárat küldetésének teljesí-tését. A mongol fegy-vercsempészek elleni Solo Duty ugyan a szer-zők szerint még mindig tréning, de azért abban már elég húzós akciók lesznek. A sorrend szerint egyre nehezező hadjáratokkal és küldetésekkel egy jó da-rabig elszórakozhatunk (különösen hogy – léven mo-bil hadviselésről szó – ugyanabban a küldetésben is rendszerint változó helyzettel találjuk szemben ma-gunkat), de azért a játék akkor lesz a legszórakozta-tóbb, ha többen fekszik neki.

MULTIPLAYER-JÁTÉK

A játékok soros porton, modemen vagy IPX hálón ke-resztül nyomhatja maximum nyolc játékos. Ha a Co-operative mód hat küldetésnek valamelyikét vá-laszjuk, akkor minden játékos ugyanazon az oldalon harcol egy szakasz parancsnokaként, és a számítógép ellen próbáljuk elérni a taktikai célokat. A Red on Blue Exercise öt küldetésében a játékosok szaka-

van, a kilőtt tankok pedig véletlenszerűen jelennek meg a pálya valamely pontján. Kiváncsi lennék, hogy mondjuk Rommel mit szólt volna egy ilyen parthoz...

ÉRTÉKELÉS

A játék szerintem a maga nemében tökéletesen van prezentálva. A grafikai kivitelezésről, meg a játékról úgy általában rögtön az jutott eszembe, mintha az Extreme Assaultot levitték volna a földre, mert a szimulációhoz éppen elegendő mennyiségű akciók mellékeltek, ráadásul állítható a valóságűrség is. A készítő nem akartak csodát művelni és nem erőmü-vekre írták a játékok: a játék sima 640*480-ban ko-cog különösebb szemképráztáló látványosság nélkül – viszont egy mezei, 3D kártya híján levő P133-on is tökéletes sebességgel fut, nem is beszélve olyan kis niánsznyi sebességekről, mint mondjuk a tank zöf-

armored fist 2

Novologic
http://www.novologic.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P120, 16MB RAM, 4xCD,
50-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: 32MB RAM, joystick

Kiváló választás a szimulátorok és az akciók kedvelőinek egyaránt

88%

A ki csak egy kicsit is érdekli a lövöldözős játékok iránt, annak nem lehet ismeretlen a Virtua Cop eddig megjelent két része. A játéktérkében ez volt az első olyan automata, ahol amellet, hogy egy fénypisztolyt szorongathattunk a kezünkben, a képernyőn real-time grafikával felbukkanó terroristákra tüzelhettünk. A sok FM Videó alapuló hasonló típusú anyag után a Sega úttörőként alkalmazta a háromdimenziós grafikát a tén, minek hatására már nem csak egy két variációs filmet (eltalálom, vagy nem találok el a

látott pályákat: egy különleges rendőri erő tagjaként Virtua City különböző pontjain három – egyre nehezező – akcióban vehetünk részt, s mindegyik végén egy-egy főellenséggel kell leszámolnunk. Fénypisztolyról sajnos PC-verzió lévén nincs szó, az egyetlen szóba jöhető irányító az egér. (Játszhattok billentyűzettel is, de kövte hiszem, hogy mentek vele valamire.) Az első küldetésünknek ékszerablázhoz riasztanak minket, a sisápkás harami nem haboznak a rend őreire tüzet nyitni. Az üzletben a tűzharcnál vigyáznunk kell a néha elő-

Harmaðszorra a terroristák a metróra szálltak meg, akik így ismét sok civil életét veszélyeztetik. A játékok előző részéhez képest lényegesen különbség, hogy mindegyik helyszínen egy idő után kettőg-agaz az út, s ezeken a helyeken mi választhatunk. Például az utolsó pályán egyrészt metróházatuk tovább, másrészt viszont a Saturn-utat választva visszaülhetünk az autókba – ez utóbbi talán a hosszabb és nehezebb megoldás. Gyakran különböző tárgyakat, illetve bizonyos személyeket kilőve úgy ügyvereket (mint pl. shotgunt) is felvehetünk,

ha helyezkedni, azaz fedezékbe bújni. Erre csak rövid időnk van, ha ezt túllépjük, a gép automatikusan helyez el minket. Ezután az ellenséges fazonok tök egyszerre bukkannak elő, s nekünk igazságon pontosan és gyorsan kell leszednünk őket (a kamera automatikusan áll rájuk), hogy még idejében megtaláljuk az ellenfelünket, aki ott les ránk valahol közöttük, ugyanúgy keres minket, mint ahogy mi keressük őt. Az egyenruhás ellenfél felismerése nem okozhat gondot, a gyengébbek kedvéért még egy villogó háromszöggel is megjelölték. Ha esetleg ő venne észre minket előbb, arra egy csipogó hang, és a képernyő sarkainak a villogása jelez – ilyenkor már szinte semmi esélyünk. Ugyanúgy, ahogy a fő játékokban, itt is életre megy a játék, de itt csak az ellenfél lövése "halálos", illetve a tűszök megölésekor veszünk életet. A többi gazfickó is eltálat ugyan, de azok a találatok csak rövid ideig bénítanak le.

A PC-verzió tehát kétségtelenül jól sikerült, még hálózati játék is van. Csak azt sajnálhatjuk, hogy a játék Win95 alá rödöt, és Direct X-et használ, mely rendszer véleményem szerint a Plug&Play kifejezés megcsúfolása. Nálam például megsegett, hogy menet közben elment a hang, de ami még rosszabb: a program nem volt hajlandó használni a 3D kártyát, noha elméletileg támogatja. Persze ha akkurátusan körülnézek az Interneten ez ügyben, lehet hogy találtam volna valami megfelelő dri-

VIRTUA COP 2

pasast) láthattunk, hanem valóban aktív résztvevőjévé váltunk a játéknak: a gázfickókkal többféle módon lehetett végezni, szétlőhettük a tereptárgyakat is, hordókat robbantgathattunk, stb.

Sajnos a Sega a PC-s konverziókat úgy tűnik nem sietti el: az első rész is jó két éves késéssel érkezett meg a tavalyi év elején, s most a második résznél is ugyanez a helyzet. A CD természetesen tartalmazza a játéktérkében már

bukkanó civilekre, majd egy autós tűldözés veszi kezdetét. A menekülő rablók a kocsiból továbbra is visszalőnek, roncsoljuk hát szét a kerekeiket, úgy, hogy a kocsi felboruljon. A második küldetésben a polgármestert kell megvédenünk, akit egy luxushajón tartanak fogva több tüsszal egyetemben.

ezek sajnos csak az első bekopott találatig maradnak nálunk, ezért különösen vigyáznunk rájuk.

A gép minden célba talált lövésünket pontozza, külön értékeli a hármas találatot (amikor a gengsztert szitává lövük) és az ún. Justice Shotot, vagyis az olyan lövést, amikor csak a bűnöző fegyverét találjuk el. Szintén pontszerzés céljából megpróbálhatjuk likvidálni a "Hé!" felkiáltással csak egy másodpercre előbukkanó alakokat, vagy azokat a csibészeket, akik már menekülnek, s így veszélyt tulajdonképpen már nem jelentenek.

A PC-verzió a külsínt tekintve egy az egyben megfelel a játéktérkép au-



A gengszterek hangszerelesé szepeti siacs ingyenre



A metró ablakán kitékintve az arcomba csap a szél – na meg néhány puskagolyó

tomatának, igaz, egy sima Pentiumon a sebesség inkább csak VGA-ban élvezetes. (A Display menüt az F4 gomb lenyomásával hozzhatjuk be.) Egészen meglepő a Segától, hogy a konverzió az opciókat tekintve még plusz újdonságot is tartalmaz – az eddigi Sega átiratokra ez eddig nem igazán volt jellemző. A Proving Grounds három gyakorló-pályát jelent, ahol festékpisztolyos párbajra hívhatjuk ki a kollégáinkat. A játékok menete itt meglehetősen szokatlan, ha nem vagyunk tisztában a szabályokkal, valószínűleg csak értetlenül pislogunk, mitől is halunk meg. Többször a lényeg: miután kiválasztottuk a gyakorlóteret, először meg kell határoznunk, hol kívánunk lö-



Lyukas gumikkal közlekedni életveszélyes



A párbajban az ellentelünket a gép külön megjelöli

ver programot, de én már csak olyan "régimódi" vagyok, hogy azt szeretem, ha egy játékot csak bera-kok a CD meghajtóba, és már játszhatok is vele. Esetleg túloztam igényes lennék?

V.Z.

virtua cop 2

Sega/AM R&D Dept.#2
<http://www.sega-europe.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z N Y O S S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: PS2, 16MB RAM, 4CD, WIN95.
50 16-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P333 vagy P350 MMX

Virtuálisan ugyan arcade minőségű, de könnyű végjátékosnak

80%

Supérbike (Sa)turné MANX TT

A Sega híres játéktérmi motorversenyének, a Manx TT-nek a PC-verziója immáron sorrendben (az eredetivel együtt) a harmadik, amit ki próbálhattam: a Saturn-verzió után ismét egy kitűnő átirat látott napvilágot. A helyszín az Ir-tengeren lévő Manx nevű sziget, ahol már sok-sok éves hagyománya van a különböző motoros versenyfutásoknak. A Sega ezek közül a gyorsasági motorok versenyét szemelte ki a játéka, vagyis az ún. Manx TT versenypályát helyezte át a játékába. Egy könnyebb, rövidebb tengerparti pályát próbál-

haladni. A konzolos Saturn-üzemmodhoz hasonlóan itt is van egy speciális, ún. PC-mód, ahol további három játéktípust találunk, és ahol már nem csak a váltó típusát lehet meghatározni, hanem nyolc motor közül szelektálhatunk. A Practice móddal gyakorolhatjuk be az egyes pályákat: bármelyiket választva voltaképpen különálló, tét nélküli futamokon vehetünk részt. Kisebbségi bajnokságnak fogható fel a Challenge: ennél sorban haladva mind a négy pálya teljesítése a cél (a két pályának

van fordított módja is). Az első három versenyen csak dobogósok kell lennünk, az utolsón viszont elsőnek kell célba érniük – már amennyiben győzni akarunk. Ha netán ez sikerül, akkor válik aktívá a Superbike verseny, ahol újabb három járgánnyal bővül a választék. Ezek természetesen sokkal frankóbb motorok, mint a többi, persze szükség is lesz rájuk, hiszen a Superbike versenyénél az ellenfeleink is bekeményítenek. A Time Trialnál azon kívül, hogy minél jobb időre kell törekednünk, még

“szellemmotorost” is bekapcsolhatunk, vagyis a legjobb körünk szellemképét aktiválva láthatjuk, hol lehet esetleg még javítani egy-egy kanyarvételén.

Sajnos PC-n nem csináltak osztott képernyős, két játékos módot, viszont van modemes vagy hálózati játék (multiplayer) – hálóban ráadásul akár nyolcan is versenyezhetnek egyszerre.

A motor irányításához a billentyűzet mellett analóg joystickot is használhatunk, a finomabb beállításokhoz minden-

képp a joy ajánlott. Két nézet közül választhatunk (C), igaz, a belső nézet nem túl hasznos, ugyanis, ugyanis, ugyanis a perspektíva mereven a motorhoz van “rögzítve”, mi- nek következtében a hirtelen döntésektől egy idő után józanni kezd az ember szeme. Az irányítást tekintve a konzolos verzióhoz képest újdonság, hogy (billentyűzet használata esetén) a bal Shifttel gyorsabban dönthetjük be a gépet, a Ctrl lenyomásával pedig megtarthatjuk a kívánt szöveget. Noha ez így önmagában jó ötletnek tűnik, nem nagyon hiszem, hogy ezt a módszert bárki is meg tudná szokni, valószínűleg inkább csak érdekesség marad. Helyette a már bevált “rángatós” kormányzást javaslom, már csak azért is, mert nyugodtan bedönthetjük kajakra a motort, a gumik alig csúsznak meg – úgy érzem, eddig ez a legkényesebb verzió. Sajnos a nyolc motor között szembeütő különbség nincs is, sem az úttartásukban, sem a gyorsulásukban nincs túlzottabb el-
térés.

Talán a legmeglepőbb az egész programban, hogy bár Win95 alá íródott, tökéletesen gyors és szép a 3D-s grafika. Még 3D-s kártya sem kell hozzá, és az SVGA terepet teljesen élvezetes sebességgel jeleníti meg a gép, ráadásul a 3D-s környezet vá-
gását (az options menüben) kitolhatjuk manuálisan úgy, hogy egyáltalán nem láthatjuk, amint a program felépíti a terepet. A CD-n mellékelte függetlenül megtalálhatjuk a 3DFX-es verziót is, de a kártyával csak egy kicsit lesz gyorsabb a játék, és persze a pixelek tűnnek el – szóval a 3Df nem nélkülözhetetlen. Pozitívan lehet értékelni, hogy a megfordított és tükrözött pályákon a textúrákat nem felejtették el átfordítani, így azokon is jól olvashatók a



Zsonglőrmutatványok sem rossz: háman egyszerre a levegőben



Egy hosszú ívű kanyar nagy tülekedéssel



A kormány szemszögéből így fest egy balos kanyar (idézet Horn Gyulától)

élvezetes sebességgel jeleníti meg a gép, ráadásul a 3D-s környezet vá-
gását (az options menüben) kitolhatjuk manuálisan úgy, hogy egyáltalán nem láthatjuk, amint a program felépíti a terepet. A CD-n mellékelte függetlenül megtalálhatjuk a 3DFX-es verziót is, de a kártyával csak egy kicsit lesz gyorsabb a játék, és persze a pixelek tűnnek el – szóval a 3Df nem nélkülözhetetlen. Pozitívan lehet értékelni, hogy a megfordított és tükrözött pályákon a textúrákat nem felejtették el átfordítani, így azokon is jól olvashatók a

palánkokon a szövegek, és rossz irányba mutató terelelőnyilak sem tévesztenek meg minket. A Manx TT PC-n akár a Moto Racerrel is felvehetné a versenyt, bár az igazat megvallva ehhez a két pálya azért túl kevésnek tűnik.

V.Z.

manx tt

Psygnosis Perfect Entertainment
http://www.psygnosis.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P133, 30FX-kártya, DirectX-kompatibilis hangkártya

Szép és gyors 3D-kártya nélkül is, de túl kevés a pálya

85%



A mi motorunk ugyan nem tud elcsúszni, de a többiek szépeket bukhatnak az aszfalton

hatunk ki testközelsébe, és egy jóval nehezebb, főként a part menti városban haladó hosszabb útvonalat, amelyeken bivalyos motorok kormányába kapaszkodhatunk.

Ha az Arcade módot indítjuk, szinte teljesen ugyanazt kapjuk, mint a játéktérben: választhatunk a két pálya közül, majd megadhatjuk, hogy automata vagy manuális váltóval akarunk menni. (Az utóbbi képernyőn mellesleg zenét is választhatunk.) Ennél a játékmódnál az elsődleges cél az, hogy sikerüljön végigmenni a pályán, amihez minden ellenőrzési ponton az időlimiten belül kell át-



A mióta Ridley Scott vészjósló látomása, a Blade Runner meglevenedett a filmvászonon, számtalan más filmben és játékokban is ugyanazt a lehorgoló jövőképet láthattuk visszaköszönni: legutóbb például az Ötödik Elem-ben. Koszos, túlnépesedett városok, korrupt kormányok, élet és halál fölött uralkodó mammutcégek – nos, állítógazdán ilyen jövő vár ránk. A G-Police is egy ilyen világba kalauzol minket, egészen pontosan a 2097-ik esztendőbe. Fon-

a Földi Koalíciós Kormány úgy dönt, hogy rendfenntartó erőket hoz létre az új városokban: megalakul a Government Police, vagy egyszerűbben – G-Police.

A G-Police tagjai egytől-egyig önkéntesek, többnyire olyan fickók, akiknek valami balhéjuk volt a Földön, s ezért menekülnek. A G-Police ideális munkahely mindannyiuk számára, mert itt nem kérdezik, ki honnan jött. Történetünk hőse, Jeff Slater is csatlakozni kíván, ám ő egészen más okból. A

sem lesz egyszerű feladat, ezért javasolom, hogy mindenki a tréning küldetésekkel kezdje. Gyakorolhatjuk a navigációt, a célpontok befogását, a fegyverek menet közbeni "feltankolását", stb. A billentyűzet alapkiosztásánál a gépet a kurzorgombokkal tudjuk forgatni, a tolóerőt pedig a jobb Shift/Ctrl gombokkal szabályozhatjuk. Emelkedni, illetve süllyedni helyben is tudunk, ehhez az S/X gombokat kell használnunk. Egyel odébb, az A/Z gombokkal válogathatunk a fegyverek kö-

lik, melyekben összesen 35 éles küldetésen vehetünk részt. Járőrözve kell biztosítanunk a város nyugalmát, minek során persze mindig belekeveredünk valamilyen zűrés ügybe. Az első küldetésben például fegyvercsempészek után "nyomozunk". Meg kell mondanom, hogy nem kezdőknek való az anyag: már a harmadik misztóban úgy bekeményít a program, hogy csak kapkodjuk a fejünket, melyik ellenséget is lövjük először. Nem azért nehéz a

SZOLGÁLUNK ÉS VÉDÜNK!-A JÖVŐBEN IS



A terepen rögzített külső nézet kétségtelenül látványos, de gyakorlatilag használhatatlan

tosak azonban az előzmények is, melyek a következők: 2057-ben globális energiaválság alakult ki, mert gyakorlatilag kimerültek a Föld energiakészletei. 2079-ben megkezdődik a világűr meghódítása, gyarmatosító verseny indul a Föld nemzetei között, ami hamarosan egy űrháborúba torkollik. A harc három évig tart, mindegyik fél tetemes veszteségeket szenved. Az igazi nyertesek a multinacionális cégek, akik hatalmasbakká válnak, mint valaha, minden hatalom az ő kezükben összpontosul. Sorban kolonizálják a Naprendszer planetáit, de az újonnan létrejövő kolóniákon anarchikus állapotok lesznek úrrá. A közrend visszaállításának érdekében

rendőrök között ugyanis akad néhány idealista, aki azt hiszi, meg tudja változtatni a világot. Ilyen volt az ő nővére is. Bizony már csak volt, ugyanis nemrégiben titokzatos körülmények között meghalt. Állítólag öngyilkos lett. Slater tehát ezen ügy után akar nyomozni, és ezért jelentkezett a szervezetbe Havoc-pilótának. Már meg is érkezett a Jupiter holdjára, a Callistóra, s csak az első bevetésre vár. Ne várakoztassuk hát!

A HAVOC KEZELÉSE

Először azonban tisztázzuk, mi is az a Havoc. Mai szemmel azt mondanánk rá, hogy egy helikopter, de persze ez az állítás nem állja meg egészén a helyét, hiszen rotor helyett sugárhajtás tartja a levegőben. Állig felfegyverezhető és vastagon páncélozott harci gépről van szó, amelyek a háborúból kerültek a rendőrség kötelekébe: ez a leg-hatékonyabb eszköz az egyre vadabb bűnözés ellen. Már csak az irányítása

zúl, majd tüzelni a bal Ctrl-lal tudunk. A célpontot "átvilágítani", vagy a célkövetés fegyverekhez befogni a C-vel lehet. A bal Alt használatával gyorsabban tudunk fordulni, valamint érdekes még az S+X egyszerre való lenyomása, amivel dőlésszögűl függetlenül egy magasságban tarthatjuk a gépet. A gyorsabb haladás érdekében utánégetőt is bekapcsolhatunk, ehhez a megfelelő irányú tolóerőt kell duplán leütünk. A gépet többféle külső és belső nézetből irányíthatjuk (Space), ha pedig valahol eltévedünk, még térképet (Map) is behívhatunk, bár ezt sajnos csak a Pause-menüből tehetjük meg (Esc). Ha a térképen vagyunk, az emelkedés gombjaival közelíthetünk a részletekre.

A CÉLOK ÉS A HOZZÁJUK SZENTESÍTETT ESZKÖZÖK

A játék cselekménye 7 fejezetre, azaz 7 nagyobb városrésze osz-

dolog, mert az ellenség túlerőben van (bár ez is igaz néha), hanem mert általában másokat kell megvédenünk. A hatalmas felhőkarcolók között egy-egy rendőrautó



Az ellenség itt húz el az orrom előtt, én meg csak az épületeket bámulom



Az utcai csatapatá hátköznapl esemény: a civilek még csak meg sem állnak bémészkedni

konvojra kell vigyáznunk, esetleg egy nagyobb cég igazgatójának a limuzinját kell megóvni, miközben ügyelnünk kell a civilek sértegetésére is, hiszen a földön és a levegőben egyaránt nagy a forgalom. (Legalábbis akkor, ha nem csökkentjük le.) A támadók ráadásul mindig párosával (és természetesen légi járművekkel) jönnek, ezért ha sokáig szöszmötölünk az egyikükkel, addig a másikuk el is intézi a megvédendő személyt. Némi angol nyelvtudás is szükséges, ugyanis a küldetések több részfeladatból állnak, és hogy épp mi a teendő, azt rádióon keresztül hallhatjuk. Az iránytűnkön hiába mutatja a piros

avagy sem, esetleg csak az autóját tegyük működésképtelenné. A fegyverek választéka a későbbi küldetéseken bővül jelentősen – érdemes tehát haladni. Az alapgéppuskához örök lőszerünk van, ám a folyamatos használatból sajnos bemelegszik. A komolyabb feladatokhoz aztán kapunk különféle hatásfokú rakétákat, hőkövetős rakétákat, bombákat, lézerfegyvereket, vagy elektromágneses paralizátort, amivel lebéníthatjuk az ellenség járművét. Van olyan is, hogy nekünk csupán a célpont megjelölése a dolgunk (Beacon), és a megsemmisítés másokra vár. Fegyvereket sokszor menet közben is felvehetünk, az ilyen helyeket majd mindig jelzi a gép. A legveszélyesebb küldetésekhez általában segítőtságot is kapunk (Wingman). Őt ugyanúgy tudjuk "használni", mint a fegyvereket: egyszerűen csak ki kell jelölnünk neki a célpontot, majd ráuszítanunk.

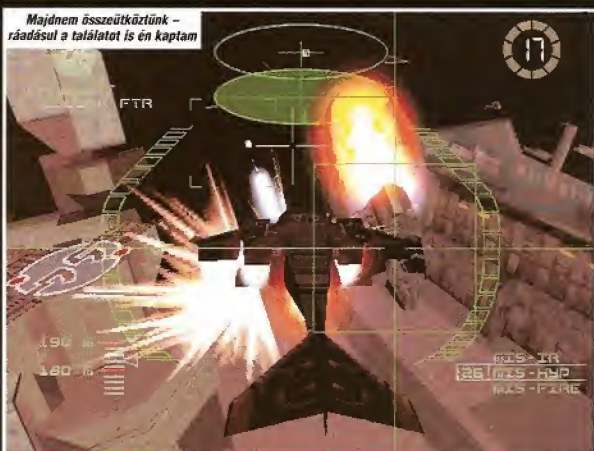
Egy dologra nagyon ügyeljünk: parancsnokaink elég érzékenyen veszik, ha véletlenül a saját gépeinkre lövünk, ezért a befogásnál a bal felső sarokban lévő ábráról mindig győződjünk meg arról, hogy nem a mieinket vettük célba. Az eligazodást segíti a radar is, melyen a kollégáink kékkel, a civilek fehérrel, a Nano-soft járművek zölddel, végül a Krakov járművek pirossal vannak jelölve. Ha már be van fogva valaki,

azt egy négyzet jelzi. A radar egyébként két körre oszlik: az alsó jelzi a talaj szintjét, a felső pedig a mi magasságunkat.

JÓ MUNKAHOZ IDŐ KELL?

Ezzel tulajdonképpen a lényeg el is mondtunk erről a jätékről. Hogy a szokásos értékelésre rátérjünk, én igazándiból egy kicsit többet vártam a

G-Police-tól. Úgy három éve hallottam először, hogy hamarosan itt lesz, ezért azt gondoltam, ilyen sok munka után biztos szuper lesz az anyag. Az alapkonceptió ugyebár az volt, hogy egy eddig soha nem látott komplex várost építsek fel, civil forgalommal, a valóságot megközelítő grafikai megjelenítéssel. Ami pedig megvalósult



ebből: valóban elég változatos épülettömbök között cirkálhatunk, amit az itt-ott felvillanó Diesel és Fuji neonreklámok tesznek életszagúvá, de a városrészek nem túlzottan nagyok, a grafikában pedig semmi extrát nem találtam, az oszlop nélküli közlekedési lámpák például kifejezetten idétlenül néznek ki. Azt persze elismerem, hogy a terep kiterjedése felfelé nem csekély (hiszen felhőkarcolók között repkedünk), azonban az összképet tekintve egy régi mondás jutott az eszembe: sokat akar a szarka, de nem bírja a farka. A programozók csak ugyan egy monumentális környezetet építettek fel, csak arra nem gondoltak, hogy ehhez, milyen gép fog kelleni.

Vegyünk például egy P133-ast, tegyük bele egy 3Dfx kártyát, és rajukuk fel a grafikai effektusokat maximumra. Eredmény: a képrészítés láttán nosztalgiaival gondolhatunk az Amiga 3D-jére – még egyszer hangsúlyozom, 3D-kártyával! Tudom, hogy egy P133 ma már minimum konfigurációnak számít, de azért azt ne mondja nekem senki, hogy egy 3Dfx kártya csak ennyire képes! (A képeink egyébként gyorsító kártya nélkül készültek, amíg a látvány szebb: a textúrák kissimulnak, a fényeffekték letisztultak, s megjelennek az immár szokásos teleobjektív effektus.) A gyorsítókártyás verzióval kapcsolatban egy további hibát is megemlítenék: a színeket ennél a módnál olyan "remekül" válogatták össze, hogy ha például a piros szektorral mellett megyünk, a radarunk piros jelzései teljesen beleolvadnak a környezetbe. A feladatok pedig elég sűrűn ismétlődnek, unalmasak, csak az épületek formája és az ellenség tudása vál-

tozik. Ez utóbbi viszont igen csak szembeötlően: ember legyen a talpán, aki ezt a játékot csalás nélkül végigjátssza. Még tiszta szerencse, hogy azért a küldetések között menthetünk állást. Legpozitívabban a játék leglényegtebb részét tudom minősíteni: a pre-renderelt átvettető animációkban gyönyörű háborús jeleneteket csodálhatunk meg, hihetetlen, hogy komputergrafikával milyen

Az utolsó küldetésben az egyik generátor egy szétlötölött helikoptert rejtőzik



tökéletes emberi vonásokat és mozgásokat tudnak manapság létrehozni.

V.Z.

g-police

Psygnosis
http://www.gpolice.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, WIN95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3Dfx,

Egy jó közepes 3D shoot'em up,
de csak erőgéppel rendeltkézőknek

79%



nyíl, hogy merre van a következő feladat, ha nem tudjuk, hogy mit kell csinálni az adott ponton, könnyedén elszúrhatjuk a küldetést. Például szétlötölünk egy olyan kocsit, amit csak át kellett volna kutatni. Gyakran nekünk csak "scannelnünk" kell, majd a vizsgálat alapján CB-n kapjuk a parancsot: kilőjük-e az illetőt,

Flashback és Another World rajongók figyelmét! Sokat kellett várni egy hasonló kaliberű játékra, ám a tényleg rüsszt, pontosabban Oddworldöt termelt. Az Oddworld: Abe's Oddysee nevécsak a műfajjal és történettel tekintve is kiállja mellette a próbát – természetesen a mai színvonalon. Na persze különbségek azért vannak! Hogy rögtön belevágjunk a középsőbe, ebben a játékban nincsenek emberek.

Játék világában egy "Flashback": már megtörtént eseményeket kell lejátszanunk, aminek eredményeként mindenképp a börtönbe fogunk tüködni. Előre szövegek: az azért lényeges, nehogy a játék során elhanyagoljuk a többiek kimentését, ettől függ ugyanis, hogy azután lesz-e, aki majd Abe-et menti meg. (Minimálisan 50 sorsárszámunkat kell kiszabadítanunk.) A kimentett mennyiséget, illetve a veszteségeket az űzem képernyőjén mindig láthatjuk. Abe ráadásul nem csak egy üjelölt bűs, hanem mint kiderült: ő a Kiválsztott, s ezért visszatérve őseinek lakhelyére egy csomó életveszélyes próbát is ki kell állnia (újra kell gyűjtania az ősi templomokban a világosságot), hogy aztán végül olyan képességekre tegyen szert, amikkel már esélytől várhat neki küldetésének.

Abe és Űldözői

Emiatt nem, hogy a játék abszolút korszerű színvonalon lett megalkotva; ezt már rögtön a betöltéskor tapasztalhatjuk: Abe a szó szoros értelmében beköszön a játék elején. A fenti történet egy gyönyörű 3D-s animáció formájában pereg le, és ami számomra különösképp megnyerő volt: az animáció utolsó képkockája már maga a játékter. Bár az akció abszolút hagyományos módon, 2D-ben zajlik, az átvezető jeleneteknek köszönhetően mégis úgy érezzük, hogy valós 3D terepen mászkálunk.

Abe elképesztő mennyiségű mozdulatra képes: ugrik (Space), bukfencczik (löttyözés X), megkapaszkodik, kapcsolókat működtet (Ctrl), követet és egyebeket dobál (Z), és ami a legfontosabb: kommunikálni is tud a többiekkel. A dialógusok használatát rögtön a főmenüben a GameSpeak pontnál kipróbálhatjuk. Vegyük is át most a szövegeket, amelyeket a játék közben a szö-

vegeket tudunk előcsalni. 1 - Hello! 2 - Kövess! 3 - Vágy! 4 - Rosszalkodás. 5 - Nevetés. 6 - Füttty. 7 - Ülgyiri füttty. 8 - Füttty. 9 - Ismétlés. Ezek közül leginkább az első három dologra lesz szükségünk: ezekkel az utasításokkal hívhatjuk oda a többieket a verébekből kinyitott gyűrűkhöz. A verébek jelentik a díjazás portálakat, aktiválól, azaz kinyitól őket a szoloz-mával tudjuk. Ha esetleg véletlenül eltavargjuk a madarakat, aggodalomra semmi ok: amint visszatérünk, ismét ott lesznek. Amikor majd a szőlőföldünkön járunk, sokszor találkozunk olyan földjeinkkel, akik csak bizonyos "kódsszavak" elfűtőrése után engednek minket tovább. A fűtőtyűk tehát ezért lesznek fontosak. Ügyeljünk a sorrendre, a kódsort mindig egy Helloval kell kezdeni. Beszélhetünk az őszvért funkcionáló Elummal is, mert a jámbor állat az alapvető parancsokat ugyanúgy megérti, mint a mudokok. Odaszólhatunk a sígének is, bár ők ezt nem veszik túl jó néven. Még idegesebbek lesznek, ha zsolozsmát kezdünk el mormolni, ezzel ugyanis kontrollálhatjuk a primitív értelmüket, megszólíthatjuk a

testüket – már amennyiben nem menekülnek el a képernyőről. Mivel Abe csak a néha fellelhető bombák tudja dobálni, tulajdonképpen ez az egyetlen módszer arra, hogy lövegyverhessünk. Érdekes, hogy a sígének is tudunk beszélni, igaz, ennek csak később lesz jelentősége, amikor majd hangfelismerő zarárat kell kinyitnunk. Ezekről voltaképpen ugyanazt kell eljátszanunk, mint Abe-ből a fűtőréseknél. El-



A távolban posztoló síg csak bűm, mekkorát tud Elum ugrani

A szín-hely egy távoli, Odd-world nevű galaxis, azon belül pedig a legnagyobb hűsödőgáz űzem, a Rupture Farms. A főhős egy kis zöld (vagy inkább kék?) (Kékeszöld) – ő, Kiguvadt szemű, emberszabású lény, akit Abe-nek hívnak. Abe és népe, a mudokok a gyárban dolgoznak, pontosabban: rabslolgamunkát végeznek Mollucknak, a Glukkonnak. Molluck egy sötét palástba burkolózott, szivarozó, gonosz alak, mellesleg a Magog Carlal vezére. Kezében borzostó hatalom összpontosul, a galaxis legsötétebb gonoszfejei várnak a parancsaira. Abe ennek ellenére vidám fickó, és akkurátusan súrolja fényesre az űzem folyosóit, mert már régen beletűródott a sorába. Még túlórázni is hajlandó, éppen ebből adódik a gondja. Véletlenül kihallgat egy beszélgetést, amelyből szörnyű dologra jön rá: mivel a gyár által tömegesen feldolgozott állatok már csaknem teljesen kihaltak, új árut kívánnak piacra dobni, nevezetesen a "Mudokon Falatokat", amelyek alaganyaga a jelenlegi munkásgárda. Abe-nek az ötlet persze cseppet sincs nyírére, így tehát nincs más hátra, mint szólani a többieknek, hogy gyorsan húzzák el a csíkot. Ez persze nem megy csak úgy hipp-hopp, mert a bűs örök, név szerint a Sígék (formájuk, géppuskával felszerelt primitív lények) csak arra várnak, hogy kilijukasztassák a szöknő hajlított börtört. Az introban egy pillanatra már vasba verve láthatjuk Abe-et, aminek az oka, hogy a

Ime a próbatételnek egyik klasszikus formája (nevezik bunkósnágnak)



Az agyferdített síg most a saját verébét itja

ET-BŐL NEM LESZ SÜTI!

lenszövegeknek is vannak hűsölőhatásai: szöveg, underbő, két lábon járó verébekeket tartanak. Ugyan elárulják, amikor kiadjuk nekik a parancsot, hogy "Lábhuz!" (Z), majd a hűsöges bírók rüssztünk egy másik úrra (3), jutalmazásképp pedig beléjük eresztünk néhány golyót. Az ilyen akciók néha nélkülözhetetlenek, hiszen néha olyan helyre kell beküldenünk őket, ahová puskával nem tudnánk belőni. Az egyik próbatételnél az imádsággal még a harangokba is "bele tudunk költözni", így játszhatjuk el a kijáratokat nyitó dallamokat. Az ellenségeink közül a sígék a "legintelligensebbek", ezért a legveszélyesebbek is. Sokszor alsznak az orhelyükön, olyankor csak elcsosni mellettük (Alt).

Ha elkerülhetetlen a kontaktus, vagy menekülünk, vagy szálljuk meg őket (ez utóbbira csak akkor van esély, ha nincs a közelben orrbot, ami az inváziókat egy kellemetlen lézersugárral díjazza). A próbák helyén először paramite-akkal fogunk találkozni (az Alien csírához hasonló csápos undormányok). Ezek még nem annyira veszélyesek: ha egyedül vannak és

nincsenek a sarokba szorítva, jobban félnek tő-

ha egyszer szagot fogtak, le nem szállnak a prédáról – hacsak Abe fel nem ugrik valami magas helyre. Legtöbbször a slygekhez hasonlóan a pályán alszanak, az ólaktól azonban évakodnak, inkább egy peskával felszerelt slygel közelítünk meg őket. (Az egyik kutyából vagy nyulcva slyg özmlik ki.)

NÉHÁNY ABE-KÉZLÉB TANÁCS:

Ahogy haladunk a játékban előre, szintalacsony találunk közönyös információkat, amelyekbe hűsünk te nyeret beleteljesítve különféle információkat kapunk az előttünk álló akadályokról. Ugyanezt a célt szolgálják a tüzek körül gyűlö bogárok is: ha szelöszmönk, különféle tanácsokat formálnak. Szóval elakadni nem fog senki, legfeljebb bénaságunk veti vissza a tempót. Persze akik nem értik az angol nyelvet, azok nem.

sokat érnek ezek a tanácsokkal, számokra most elmuljuk a legalapvetőbb praktikákat.

A slygek távolról is képesek eltálatni minket, ezért keressünk fedezéket, s csak akkor bíjünk elő, ha már hátat fordítottak nekünk. Ha sült helyet pillantunk meg egy űsög mellett, az árnyékban hűsünk észrevétlen maradhat, de csak akkor, ha nem csap zajt. Bombát kiadó szerkezettel már rögtön az izemben találkozhunk, tehát jöjün egy kis útmutató a robbanóanyag használatához! A bombát a Z-vel biztosítjuk ki, és mivel tovább nyomjuk le, a robbanás annál hamarabb (akár a levegőben vagy rosszabb esetben a kezünkben) fog bekövetkezni. A jajtás irányát és ívét az iránygomb-

mesen átvizsgálhatjuk az úbronalat. Végül ha már megkaptuk mindezt kezünkbe a jelet, shrykull-lá (helyi felistenné) a következő módon válhatunk. A szükséges helyeken a madár portálokban belül egy számot is láthatunk, nos, onyí társunkat kell egyszerre (!) átküldönnünk rajta! Az így nyert képességet a korábbi bombapozitív varázslathoz hasonlóan tudjuk használni (jinádkossá!), ám ez a varázslat mindent és minden-

Ha egy félsten marcos, bizony kő kövön nem marad



kit kinyír. (Ez kell például a játék végén is.) Bár tudom, hogy a fenti tipsorozathoz még bőven lenne mit hozzátenni, remélem ennyivel is mentek valamire. A játékról teljes leírást képtelenség készíteni, hiszen minden egyes helyszín eltérő logikát, stratégiát igényel, így általános, több helyen használható tanácsokat nem tudunk mellékelni. A cselekmény roppant hosszú és összetett, amit mi sem bizonyít jobban annál, hogy nincs fölösleges mozdulat hűsünk repertoárjában: mindegyik valahol nélkülözhetetlen lesz.

MARADANDÓ ÉLMÉNY

A játék kinszélére nemigen lehet rosszat mondani: gyönyörű erdő helyszínen például hűsünk tökéletes animációról pattan fel "paripájára", majd dobogva vágta tova. Az animációk magukért beszélnek, különösképp teljenek a robbanások, amelyek az egész képernyőt megrázzák, s melyek csafokra tépik a szerencsétlen áldozatokat – a detonáció még hűsünknek is leteríti. A küzdőterek minősége sem akármilyen: tökéletesen megkomponált és nagyon eredeti zajokkal megépített animációk láthatunk, dübörgő, mechanikus szerkezeteket működőtetethünk, simeken zakatoló kabinokban utazhatunk. Az intelligens környezettel pedig az egész élmény megkoronázása: nem csak arról beszéltek, hogy az ellenség reagál, hanem például az olyan dolgokról, hogy a társaink kiröhögnek, ha véletlenül a falnak megyünk. Tényleg mintha élneek!

V.Z.

lünk, mint mi tőlük. Őtözközben találhatunk majd zsákokban feltöltött hűt, ha ezekből csörünk, a hűsöcskékkel elvonhatjuk az örökké éhes paramite-ok figyelmét. A nagyobb méretű csabák már több gondot fognak okozni: gyakorlatilag lika módjára viselkednek. Ha utánuk iramodnak, már csak egy dolgot tehetünk: keressünk nekik egy játszótársat. Áb felkötelezésén ugyanis csak egy valamit szeretnek jobban: egy társukkal megmérkőzni. (Olyankor ránk se bagóznak.) A slygokról már ejtettünk néhány szót: ezek teljesen olyanok, mint a harci kutyák;

Ha két scab találkozik, páholyból figyelhetjük kottejük viadalát



oddworld: abe's oddysee
Gt Interactive/Oddworld Inhabitants
<http://www.oddworld.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P100, 8MB RAM, 4xCD,
SB-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166, 16MB RAM

Klasszikus szabályokra épülő akció-
térletes kommunikációs rendszerrel

92%

Bár már elég sok sportágot láttam és közülük többet ki is próbáltam, be kell vallanom, a krikettől nem sokat tudok. Ennek oka, hogy összes eddigi ismeretemet Douglas Adams: A Galaxis Útikalauz stopposoknak című művéből szereztem. Aki pedig ismeri a könyvet, az el tudja képzelni, hogy belőle sok mindent megtanultam, de krikettnél nem. Ezután úgy ültem le az Electronic Arts programjával ját-

eredménye volt: Egyrészt bebizonyosodott, hogy az Electronic Arts bármihez nyúl, azt tökéletesen oldja meg. Másrészt most már végképp fogalmam sincs, mit szeretnek az angolok ezen a furcsa sporton.

A játék menete engem eléggé emlékeztet a Baseballra. A krikettben is egy apró golyót kell az ellenfél ütőjátékosa felé dobni. Ez, ha elég ügyes, egy kerítéslécre hasonlító fadarabbal jó nagyot csap a labdá-

ba, majd a tőle jó tíz méterre álló társával megpróbál helyet cserélni. Eközben a dobó csapat többi tagja örült módon keresgéli a labdát és megpróbálja azt még a helycsere befejezése előtt visszajuttatni a wicketnek nevezett, apró fadarabokból álló kapuhoz. Ha a labda nem ér vissza időben, az ütő csapat pontot szerez. A viszont visszajut a labda, és az ütő játékos még úton van, az kiesik a játékból.

hús-vér krikettjátékos. Talán az egyetlen probléma, hogy a felbon-tást nem lehet 640*480-nál nagyobbra állítani, ezért a körvonalak egy kicsit szögletesek. Bár az is

CRICKET 97

szani, hogy fogtam a botkormánnyt, nyomogattam össze-vissza a gombokat és próbáltam rájönni a szabályokra. A küzdelemnek két

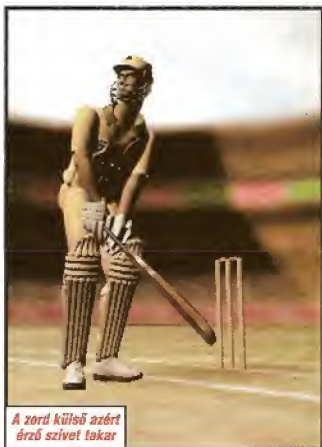
A szervezetalmas pillanata



Az irányítás szerencsére a legalcsonyabb fokozaton nagyon egyszerű. A labda eldobásakor csak az irányt és a folsót határozhatjuk meg. Az ütő játékoskal a helyezkedésre és a megfelelő pillanatra kell odafigyelnünk. Ebben az is segít bennünket, hogy egy kis nyíl mutatja, hova várhatjuk a bogyót. A labdát visszahozó játékosok szintén automatikusan futnak a labda után, és csak a visszadobással kell foglalkoznunk.

Ahogy azonban a nehezebb szintek felé lépünk, egyre érdekesebbé és bonyolultabbá a játék. Itt már a dobó is bevethet mindenféle trükköket, az ütő pedig 18 különböző módon juttathatja vissza a labdát a játékosba. A legnehezebb feladat természetesen a jól megütött labda elkapása és visszadobása. A csapatnak bizony

Mindenki mozgásban, most már csak az a kérdés, hogy hol van a labda?



A zord külső azért dró szívet lakar

inkább azoknak ajánlom, akikben e sportág iránti, normál ember számára perverznek tűnő érdeklődés már korábban is megvolt.

P.K.

cricket 97

Electronic Arts/Beam Software
http://www.beam.com easports.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: 386, 16MB RAM, 3xCD, Win95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: 486, 32MB RAM, 4xCD

A krikett és az egzotikus sportok rajongóinak elismerésképpen...

80%

hihetetlenül kevés ideje van rá, s ha játékosaink rosszul helyezkednek, egyszerűen annyi esélyünk sem marad, mint mókuskak az erdőtüzből.

A játék grafikájáról sok újat nem tudok mondani. A játékosokat az EA Sports sorozatából megszokott gondossággal rajzolták és animálták, így most már azt is el tudom képzelni, hogyan mozoghat a pályán egy

Pontosán négy hónap telt el azóta, hogy az Andretti Racing béta verziójával próbáltam rigogatni a vezetni nálam sokkal jobban tudó pilótákat és a repkedő, pörgő autóm láttán halálra vált közönséget. Szerencsére csak próbáltam, mert CoVoy most jó megérzéssel eltekintett attól, hogy egy félkész programot teszteljünk az újságban. Bevallom, ez idő alatt az én vezetői tudásom nem sokat fej-

hatalatlanul sok Indy Car- és Formula 1-versenyt, meg jópár bajnokságot nyert, és ezzel örökre beírták nevüket az autózás történelemkönyvébe. Valószínűleg ezen tetteiknek köszönhetik, hogy az Electronic Arts a CD-n két fontos szerepet is szánt nekik. Egyrészt a fiúk keményen részt vesznek a futamokban, és bizony azért is meg kell dolgoznunk, hogy a hátukat láthassuk. Másrészt az oktató részben elme-

sokkal több lehetőségünk van a grafika és a hang finomságainak változtatására. Külön változtathatjuk a fű, a beton, a közönség, a táj felbontását és a belátható távolságot. Így gépünk erejéhez mindig megtalálhatjuk a legjobb, számunkra legmegfelelőbb megoldást. Az egyes pályák nemcsak útvonalakban, hanem a környék látnivalóiban, rajzolatában is különböznek, és már az is egy külön élmény,

memet. A minimum 133 Mhz-s processzor és a 2 MB memóriával rendelkező videokártya azt hiszem még nem található meg minden háztartásban. És akkor ne is beszéljünk optimális 200 Mhz-ről, mely nélkül a maximális felbontás kicsit lelassul, valamint a 3D gyorsítókártyáról, mely néhány speciális effektushoz, például a ködhöz nélkülözhetetlen. Egy fél óra próbálkozás után viszont kiderült, e

ANDRETTI RACING

Ha a többiek nem zavar-nak a vezetésben, néha egész jól szokott menni!



Kim. Stílusom azért még hogy bizonyos kívánságokat maga után...



lődött, a programon azonban folyamatosan dolgoztak az Electronic Arts fejlesztői, ezért most a kész változat kap helyet az újságban. Az Andretti-család autóversenyzős tagozata egy apából és két fiúból áll. Ez a három ember megszámlál-

sélik élményeiket, tapasztalataikat, amiből néhány hasznos ötletet meríthetünk.

A programban mind Indy Car-, mind szériautóban kipróbálhatjuk magunkat. A dologban pedig az a legérdekesebb, hogy a két járgány teljesen különböző módon viselkedik. Az egyik leng, rugózik, ugat, farol, míg a másik laposan száguld, de ha egy kicsit megemelkedik, már semmi sem menti meg. Az autók mozgásának szimulációja egyszerűen döbbenetes.

Mindkét típusnál állíthatunk néhány dolgot (sebváltó áttétele, első és hátsó légterelő, gumik), de túl nagy szabadságra ne számítsunk. Ennél

amikor az ember városnéző stílusban végigkocsikázik rajta. Eközben pedig nézelődhetünk jobbra-balra vagy akár a hátunk mögé is.

A járgányok irányítása egy nyolc gombos botkormánnyal nem túl bonyolult, a kezdőknek azonban ajánlatos az automata váltó használata. Az időnként meghibásodó alkatrészeket és a hibázó box-szerelőket pedig csak azok kapcsolják be, akiknek már a vérükben van a száguldás.

A játékból az első pillanatban annak gépígénye keltette fel a figyelt-

Mit nekem le út, ha megy a masina a fűvén is?!



Bár a motor rendszerint maximális fordulatszámon pörög, a helyezésem még mindig a sokévi átlagot idézi!



befektetésekért cserébe döbbenetes élményben lesz részünk. Szóval, aki él-hal a profi autóversenyekért, az ne habozzon, mert ezt a játékot nem szabad kihagyni.

P.K.

andretti racing

Electronic Arts EA Sports
http://www.easports.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: PIII, 16MB RAM, 2xCD, Win95,
DirectX-komp., hangkártya, 2MB videokártya
Ajánlott: PIII, 32MB RAM, 8xCD, 3D-kártya

A két versenytípus mellett érdekes
színt is az autóversenyek tömegében

85%

CINKELT LAPOK

TOMB RAIDER II

Miként a mondás is tartja: ígéret szép szó, ha betartják úgy jó. Jőmagam például az előző számban tettem egy kissé vakmerő ígéretet, miszerint a következő számba összehozok egy Tomb Raider 2. megoldást. Hát ez így, ebben a formában nem igazán jött össze, mivel a játékok egy csopont terjedelmén darab, CoVBoY pedig mereven elárkózt a hat oldalas Cinkelt Lapok gondolatától. Nem baj, azért valami kusza tipp-hal-mazt megpróbáltam összehozni, elvégre jónehány olyan pont van a programban, ahol igen kiadósan és bosszantóan el lehet akadni. Nem is sajnálom tovább a szót, következzen hát némi segítség az első hat pálya végigjársához (a többitől majd a következő számban olvashattok):

A NAGY FAL

• A Kínai Nagy Fal környékén bókiaszva túl sok gondunk meg nem lesz, ezt afféle bemelegítő-szintnek szánhatták a program írói. Komolyabb szitkokat legfel-



jobb a nagy medence után következő "veszélyes" csúszhat a mindenre elszánt játékos akára. Itt nem is árt minden sikeresen túltélt terem illetve folyosó után menteni egyet – különösen a kis jadesárkány összegyűjtése lesz macerás dolog. Hoppá, még nem is szálltam ezekről a sárkányokról! Minden pályán három sárkányszobor van elrejtve, ezek összegyűjtése az igazán harcedzett veteránoknak való szorgalmi feladat. Az első pályán legfeljebb a harmadik szobor fellelése okozhat gondot, ezt egy hatalmas szakadék mélyén találhatjuk, mely fölött egy kötel segítségével juthatunk át. A sziklaperem környékén barátkozzunk egy kicsit a kövek alól előrajzó pókokkal, majd hátráljunk a szakadék pereméhez. Ezután oldalazzunk balra, s ugorjunk le a kiugró sziklára. A kis hasadék szélébe kapaszkodva felkászálódhatunk egy rejtett odúba – innen már könnyűszerrel lejuthatunk a mélybe. Odalent megismerkedhetünk a Kínai fauna egy jellegzetes darabjával, a Tyrannosaurus Rex-szel (rögtön kettővel is). Néhány bájos kis pandamacinnak mondjuk jobban örültem volna, de hát ez van...

VELENCE

• Itt már keményedik a dolog, amint azt rögtön a pálya elején előrajzó ellenfelek is jelzik. Igen sok kapcsó-



lányomogatás és kulcskeresés vár ránk, a komoly fegyverzenénálai rendelkező gengszterekről nem is beszélve. A magasabb helyekről mindig kémleljünk körbe, mivel sok (egyébként igen kemény) ellenfelet intéztünk el a jól bevált lesipuszkás módszerrel.

• A csónakházba ugyan beúszhatunk a kapu alatt, de a motorcsónak kicsémpésztéséhez sajna szükségünk lesz egy kulcsra. Ezt a kulcsot a pálya legeljén megjelöl, balonról lódó fókónál találhatjuk. A feljutás elég macerás lesz: a csónakházzal szembeni kis házban keresztül kászálódhatunk fel az emeletre, itt a csodás panorámán kívül kevésbé csodás ugrálós feladatok is várnak ránk. E ponton rá is lehetünk a játékok egyik rejtett mondanivalójára: az ablak belőve jó (sajna csak így juthatunk be egy csomó szobába)... A kulcson kívül még egy kapcsolót is meg kell találnunk – mindkettőhöz az ablakok fölül kifeszített napellenzőkön keresztül vezet az út. Ezután már nyugodtan becsónakázhatunk Velence legendás, ám nem túl kies csatorna-rendszerébe. Ja, itt nem árt rögtön meggyújtani egy világító gyertyát, mivel közvetlenül a bejárat jobb oldalán, egy árnyékos kis zugban rejtőző az első sárkányszobor (a második sárkányra egyébként a kis vízész alatti medence mélyén lehetünk).

• Miután "kiszilipeltük" magunkat a csatornából (minden pont azért nem lövök le), rögtön forduljunk balra és gondolánál másszunk föl a hídra. A hitelen előbukkanó kis csapatot nézzük meg, kacagjunk egyet, majd töltsük vissza a legutolsó állást – ezt a részt csak trükközéssel lehet megoldani. A napellenzőről ugorjunk a hídra, majd AZONNAL szállózzunk is vissza. Na, így azért könnyebb lesz... Ezután annak rendje s módja szerint el is elakadtam egy kicsit, míg rá nem jöttem arra a magától értendő tényre, hogy a gondolkodás egy húszas motorcsónak-rohammal akár át is lehet törni (ez előtt persze nem árt körülnézni a hid környékén). A továbbjutást gátló akname-

TOMB RAIDER

A fanatikus Lara Croft-rangjoknak alighanem ismerősek lesznek az alábbi cheatek, mivel ezek nem sokat (mondhatni semmit sem) változtak a Tomb Raider első része óta. Illetve egy változás azért van: csakis akkor működnek, ha közvetlenül a mozdulatsor előtt meggyújtunk egy világítógyertyát. Mondjuk a vicc kedvéért egyszer érdemes megpróbálni világítógyertya nélkül is, bár ilyenkor nem árt egy menteni...

Átlépés a következő pályára: séta előre, séta hátra, háromszor forduljunk körbe (és pont körbe) az óramutató járása szerint, majd ugorjunk egyet előre.

Egy NAGY halom lőszer, fegyver és elsősegélycsomag: akár az előbbi mozdulatsor, csak a legvégén ne előre, hanem hátra ugorjunk.

zót igen kézenfekvő módon lehet felszámolni: hajtunk rá a motorcsónakkal s az utolsó pillanatban pattanjunk ki. Ezzel ugyan elvesz a klassz kis járgányunk, de nem baj, van másásk!

• A csatornalejárattól jobbra lévő helyszínekre nem térek ki külön, itt vidám csónakázások várnak ránk, némi tűzharccal és kapcsolóüzemeltetéssel megspékelve. Különböző embert próbáló helyszín az acélkulcs-veendőcsés ház, itt ugyanis az ajtó azonnal becsúszkodik mögöttünk, az emeleti ablakból kiugorva pedig rögtön egy orvlövész fogad minket. Kellemetlen. Jőmagam úgy oldottam meg a dolgot, hogy kezembe



vettem a gránátvetőt, egy oldalszállító kiugrottam az ablakon és zuhanás közben lőttem ki rejtőből az ádáz ellent. Határozottan rambold megoldás, nemde?

• A pálya végén igen vidám kis versenyfutás vár hősünkre: az utolsó kapcsolót lehúzza egy meghatározott idő alatt kell eljutni motorcsónakjával a szint másik végébe. Először is a rámpán kell átugratni, ehhez a CTRL gombba gyorsítsuk fel a csónakot, majd egy látványos repüléssel hussanjunk át a hídon. Az időlimit szűkössége miatt e kényes manővert nem árt először hibátlanul végrehajtani. Ezután száguldjunk végig a csatornán, s egy bal, jobb, jobb kanyarkombináció után irány Bartoli rejtékhelye.

BARTOLI REJTÉKHELYE

• E pálya talán előbbi név lenne a "Bartoli Erődje", mivel kutyák, örök és csapadék valószínűségeivel kell majd megküzdöznünk. Az előcsarnokban tébláboló fogadóüzemeltetés szétterjesztése után igaz vészváltás vár Larára a szobrok lecsapó pengéi között (odafele rövid iramodásokkal haladjunk, míg visszafelé folyamatosan rohanjunk). Az emeletre való feljutás nem túl bonyolult (forduljunk háttal a ferde lazmélynek, s egy hátraszálló-elférszálló ugrással próbálkozzunk), itt húzzuk el a kötélbőrt, ugorjunk ki a helyére, majd másszunk át a romos lakászon. Itt jegyeznem meg, hogy a falak illetve egyéb tereptárgyak textúráját MIN-DIG figyeljük, mivel nem egyszer ez a továbbjutás kulcsa. Odakint újabb lelkes hódoló várja hősünket, majd újabb idegesítő ugragruva következik. Itt a legadázabb ellenfelet egy galád napellenző lesz, amiről rendre lecsúszunk. Nem baj, kapaszkodjunk meg a szélében, oldalazzunk el a másik szélét, ott hűdözödjünk fel és azonnal ugorjunk hátra. Na, végül csak kivakarodunk egy ajtó elé! A gond csak annyi, hogy ide elég körül-ményes dolog betújni (a Save Game opció áldásos lehetőségét e ponton már mindenképp érdemes kihasználni), mivel ugrásaink rendre a falon, majd a csatornában végződnek. A megoldás a következő: a perem legalsó részén, helyből (!) ugorjunk előre, s e közben tartuk lenyomva a CTRL billentyűt. E ravasz megoldásnak köszönhetően az ugrás íve egy kicsit megtörik, s így pont elkapathatjuk a bejárat szélét.

• Odabenn néhány gengszter és kedves kis ölebek már epedve várnak ránk, itt már kénytelenek leszünk keményeb (s nagyobb kaliberről) eszközökhöz nyúlni.



E helyszínen mondjuk egy ideig körbe-körbe rohangáltam, míg fel nem fedeztem azt a meglepő tényt, hogy a kandelabó mélye titkos átjárót rejt (anyáé!!!). Nemcsak rá itt érünk egy kedves kis összkörmorfos szobába – tűz, víz, repülő penge. Rögtön pattanjunk is bele a vízbe, majd kászálódjunk fel a medence sarkában lévő platformra. Igen, igen, újabb visszatérő ugrálós rész vár a kedves játékosra, ahol a legkisebb hiba is végetelen... Az első ugrást nekifutásból végezzük el, a többit pedig helyből – meghozza igen szapora ütemben, hacsak nem akarunk egy forró meglepetést. A következő szoba szintén elég kellemetlen hely, főleg a csillárról-csillárra ugrálás idején, ha egy kapcsoló elég jól el van dugva a plafonon, a keresztgerendán túl, ezt semmiképp se hagyjuk ki.

• A pálya vége felé meg vár ránk egy elég macerás ugrálós rész, ezúttal tetőről tetőre kell szökkelnünk. A kényelmes épület tetelére csak nekifutásból (és folyamatosan kapaszkodva) ugorhatunk át. A tető egyébként enyhén lejt, tehát a kellőképp tapasztalt játékosok már eleve a legalacsonyabb szinten próbálkoznak. Forduljunk a kényes felé, s mag is pillantunk a következő célpontot – szóval ide kell valahogy feljutni. Sétáljunk a peremig, tegyünk hátralelé két-három lépést és ugorjunk át. Kapaszkodjunk meg a peremben, oldalazzunk balra és kapaszkodjunk fel – aztán BUDDA-BUDDA. Mellelseg a detonátor üzembe helyezése előtt az igazán

G-POLICE

Mint már Vári maestro is kitért rá néhány oldallal ezelőtt, a Psynosis kis durrogatós játéka távolról sem tartozik a legkönnyebb darabok közé. Így tehát némi segítséget jelenthetnek a szintekódok, amíg elő nem varázsolunk némi cheatek hozzá:

- 1 MADGAV
- 2 DOLMAN
- 3 SONAGAV
- 4 ACEFUD
- 5 JOJOGUN
- 6 WENSKI
- 7 SAEGGY
- 8 MAZMAN
- 9 DAZMAN
- 10 DELUCS
- 11 ANDODDO
- 12 KIMBCHS
- 13 ANDYMAC
- 14 YERMAN
- 15 OLLJEB
- 16 THEYOLK
- 17 TONYMASH
- 18 ANDYCYROW
- 19 BIONIC
- 20 TSLATER



- 21 IAINTHOD
- 22 JONHRTZ
- 23 CLAIREC
- 24 STEVEBOT
- 25 ANGUSF
- 26 EUANLEC
- 27 EDFIRE
- 28 STUBOMB
- 29 THONBOY
- 30 JIMMACK
- 31 PUGGER
- 32 ROSSCO
- 33 CAKEBOY
- 34 NIKNAK
- 35 SAGLORD

fanatikus játékosok még megkereshetik a jadesárkányt is, valahol errefelé rejteződik őkelme... A nagy bum után (ennyit a műemlékvárosokról...) kapaskodjunk fel a romba dőlt épületre, s Ms. Croft több nem várt dolgot fog tenni. Operába megy.

AZ OPERA

• Az Opera egyike a játék legocsmányabb és leghosszabb pályáinak, mint az már a pálya



elején ránk leselkedő orvlövész ténykedéséből is sejtethető. Első feladatunk az épületbe való bejutás lesz, ehhez keressük meg az Opera bal oldalán található kapcsolót és ugorjunk be (a kötélen lengő láda mellől) a rejtékajtón. Odabenn a szokásos örökvidékes út után megismerkedhetünk egy új tereptárggyal: az üveg-szilánkok borította padlóval. Ezek igen csapafinta jószágok, mivel csakis sétálva kavarodhatunk át ép bõrrel közöttük, bármilyen ugrás illetve futás végzetes következményekkel jár. Rövid kavarogás után egy határozottan romos tetőrészhez érünk, amin kissé problémásnak ígérkezik az átjutás. Először is sétáljunk arra a vonalra, ahol rögtön három tetőréssz áll egymás után – csakis itt érdemes próbálkoznunk. Nyissunk egy helyből ugrással, ezután sprinteljük át a potyogó cserépek fölött és lendületből szökkenjük át a hasadékokon. Amennyiben egy ugrást elszámítunk, az utolsó pillanatban még megkapaszkodhatunk a tetőrész szélében. Egy sajátos kis programhiba következtében ugyanis ilyenkor nem kezd el omladozni a cserép – csak ha már felkészültünk. Ekkor meg akár folytathatjuk is a rohanást, tehát ez a rész még nem is olyan nehéz, mint amilyennek látszik. E nyaktörő gyakorlat után kissé vérgőzösebb részt következik, mivel az Operaház tetőjén valóságos kis hadseregrel kell megküzdünk. Először is igen taktikusan álljunk meg a peremen és gyilkoljuk le az első őrt. Ezután még véletlenül se ugorjunk le az "arénába" – inkább itt erőszakodjunk egy pillanatra a folyosó szélén, s azonnal kapaskodjunk is vissza. E csabos mozdulatok felhevítve udvarolok egész hadat csalogatja elő, s kezdődhet is a harc. Ezután már nyugodtan leszkenehetünk, az őrség megmaradt tagjaival könnyedén elbánhatunk. Na, itt akár vehetünk is egy mély levegőt, most tartunk kb. a pálya tizenötödét...

• Az igazi gondok akkor kezdődnek, mikor végre bejutunk az Opera belsejébe. A szinpad és a nézőtér egyetlen hatalmas, gaz gengeszte

rektől és ebektől hemzsegető terem, s innen nyílik a többi helyszín. Itt már nem árt figyelni a mennyezetről lógó, s igen kellemetlen pillanatokban leszakadó homokzsákokra. Aztán ott vannak a különféle oldaljáratokból előgördülő kövek (hja, a modern színház...) – szóval nem fogunk unatkozni. Először is tegyük biztonsággá a termet: rohanjunk át a homokzsákok alatt, szedjük le az ellenfeleket és aktivizáljuk a kőcsapdákat. Kutakodásaink kezűl a szinpadon, majd szép sorra járjuk végig a többi helyszínt is. Mentsünk sűrűn, minden kis szobát vizsgáljunk át alaposan és nem utolsósorban őrizzük meg a hidegvérünket. Jómagam a végeláthatatlan mászkálások és ugrások okozta agresszív érzéseket egy-egy Worms-partival vezettem le... A kis szervomotorral a lift mellett kapcsolótáblán használjuk, mellesleg itt rejtezik az egyik sárkányzsinór is. Várjuk meg, míg lefelé indul a lift, majd ugorjunk a tetőjére és gyorsan ragadjuk meg a létrát. Hoppá, e rejtett helyszínen meg találunk némi löszert is, ami a későbbiekben még igen jó szolgálatot fog tenni. A másik két sárkányra egyébként a szinpad alatti medencében illetve a szellőzőrendszerben, a ventilátorok között lehet ráakadni. A szellőzőrendszer utáni öltözében egyébként egy rövid időre elakadtam, holott a megoldás kézenfekvő: építsünk tornyot a mozgatható csekkából és kapaskodjunk fel a legfelső ablakhoz.

• A pálya legvégén van még egy csalfatípus helyszín: a függöny mögötti, ládakkal teli szoba. Néhány percnyi fejeszett ugrálás és kutatás után, teljesen véletlenül fedeztem fel, hogy az egyik alsó ládát el lehet húzni. Ez mondjuk elég szunnydó volt a játék készítőitől... Ezután már csak az igazi főellenfél, alias Bartoli és népes kísérete vár ránk. Ez az ürömben már szívbőlbes jószág, így nem árt rögtön a gránátvetőhöz és a shotgunhoz nyúlni – ezek



azért elég hamar megfekszik a gyomrára. Először persze a kísértő intézkedik, és mivel igen égesztelen dolog több fegyveres keresztülszobán rohogni... Az ősszépi gyilkolás után már csak egy örömteli kötelességünk marad: feltánni a gépre és jó messzire elhúzni e kellemetlen helyről.

OLAJFÚRÓTORONY I

• Há! Istennek e pályának csak a neve hosszú, így afféle üdülésnek is fel lehet fogni az Opera fáradalmi után. A kezdet mondjuk

MYTH



Kissé szokatlan dolog, hogy egy stratégiai játékhoz mellékeljen cheatet e megszentelt oldalakon, de a Myth a maga módján ugyancsak embert próbáló darab, úgyhogy maximálisan indokolt a dolog.

Cheat#1. Nem egy bonyolult darab: a főképernyőn tartuk lenyomva a "Space" billentyűt, s ekkorén válasszuk ki a New Game parancsot. S láss csodát: bármilyen pályán elkezdhetjük az aprítást.

Cheat#2. A játék közben bármikor használható, nyomjuk le egyszerre a "Ctrl" és "+" billentyűket. No nézd csak, hát nem megnyertük a szintet? E cheat túl gyakori alkalmazása mondjuk ugyancsak lerövidíti (s unalmassá teszi) a játékmenetet, de hát a szükség törölvényt bojt, nemde?

ennek ellenére nem túl biztató, mivel egy célban térünk magukhoz, érthető módon minden fegyverünköt megfosztva. A tapasztalt játékosok persze nem ijednek meg, ehégre a különféle számítógépes programok sajátos



logikája szerint a cellák belülről is nyithatók. Ezúttal sincs a dolog másként: a kapcsolót az egyik láda mögött találjuk. Sajna az ajtó csak egy NAGYON rövid időre nyílik ki, ezért fodorlatoz szökésünk előtt nem árt megfeszíteni az ajtóhoz vezető utat. Mikor kiértünk, rögtön felpörögnek az események: megszólal a riasztó s azon nyomban meg is jelenik egy bőséges munkás. Sajnos Lara nem egy Mortal Kombatt bébi, így ne is erőltessük a pusztakezes harcot – inkább sprinteljük el a közeledő fickó mellett. Hopp, egy fegyveres őrt No igen, ez elég kellemetlen fordulat. A derék szakszervezeti aktivista csapásait kerülgetve valahogy vergődünk el az ablakig, s próbáljuk a pisztolyt lőbálóról figyelmeztetve magunkra vonni (ez mondjuk nem lesz túl nehéz). Kis szerencsével a gazdálkodó egyik kevésbé sikeres lövéssel kitöri az ablakot, s ezzel meg is szabadulhatunk a szorult helyzetből. Először is kapascsoljuk be jobboldalt, az emelvény alatt található kapcsolót, majd üssünk be a gép alá. Újabb kapascsoló, kimászás, menekülés majd a gép orra felől kis mólóról szökkenünk fel a szárnyra. Ezután már csak össze kell szedni a rakétában maradt pisztolyt s kezdődhet is a szörnyűséges bosszúhadjárat.

• Időnk jara részt kapascsoló illetve azonosító kártyák utáni futkosással fogjuk töltöni, ezekhez aligha szükséges különösebb kommentár. Gondolt legfeljebb az a szoba jelenthet, amelyben négy lángcsóvát néz átjuttatni egy létrához. A kulcsot ezúttal is a falban rejtő kockák jelentik: ezekből kell "utat" építeni a lángtengerhez. Egy ugrás nekifutásból, s már túl is jutottunk e forró helyszínen. A pálya vége felé egyébként az ellenfelek armúgy is népes táborra egy újabb taggal bővül: a békaemberekkel. Ezek nem túl meglepő módon a medencékben és egyéb víz alatti helyszíneken keserítik meg Lara életét. Elég kellemetlen ellenfelek, bár a partról reméljük ugyan le lehet lödöztetni őket a szokásos fegyverekkel.

OLAJFÚRÓTORONY II.

• Maga a "táj", illetve a megoldandó feladatok nem változtak sokat az előző pályához képest. Az egyetlen, amúgy igen kellemetlen újdonság a lángszórós őrt jelenti – na ez egy

igen nagy zűhár. Amint megpillantunk egyet, kapjuk elő a legméretebb fegyverünket (gránátvető ajánlott) és osszútt. Ha egy ilyen fickó túl közel kerül hősnőnkhez, nyugodt szívvel tölthetjük is az előző játékállást.

• A gondok igazából a chip megtalálásakor kezdődnek, mivel ennek felvétele egy pöttyet körülményes lesz. Leginkább a szobában vídában lógó tüzekkel fog meggyűlni a bajunk, mivel ezeket csak egy rövid időre tudjuk kikapcsolni. Először is a csapóajtó alatt árválkodó M-16-ost tegyük magunkévé (tüzer őr árt), majd iszkoljunk vissza. Ezután egy különösen nagy gyorsaságot és pontosaságot igénylő hadművelet következik: kapascsoljuk ki a tüzeket, nyomjuk meg a gombot és a lehető leggyorsabb sprint kíséretében kapjuk fel a chipet. Ezután már csak egy hátraszalgalással el kell kerülnünk a



felcsapó lángnyelveket és mehetünk is az irányító panelhez. Egyébként az előbbi vágtatás folyamán nem árt egy elegáns ugrással kikerülni a csapóajtót, hacsak nem akarunk igen rút véget érni. Miután a chip használataval túljutottunk a lezárt ajtón, rögtön igen vaskos meglepetés vár ránk egy lángszórós őrt személyében. A továbbjutás sem túl egyszerű, mivel a játék írói orv módon újabb rejtett átjáróval keserítették meg a játékos életét (a narancsszínű tartály jobb oldalánál kutakodjunk).

• E pályán különösen macerás lehet az aranyárkány megszerzése, mivel a program hol kinyitja, hol becsukja a hozzá vezető ajtót – minden különbözőség logika nélkül. Ha zárva lenne, menjünk vissza abba a szobába, ahol a piros azonosító kártyát használtuk. Itt nincs is más dolgunk, minthogy meghúzzuk a kapcsolót, felmarkoljuk a sárkányt és tengeraltjáróra pattanva Némo kapitány nyomdokaita lépünk. A többit majd legközelebb.

T.J.



DUNGEON KEEPER

Szomorúan vetjük számba tavalyi számainkat, amelyekből az derült ki, hogy egyetlen cheatet sem közöltünk ehhez az igencsak kellemes kis játékhoz. Most akkor pótolnánk mulasztásunkat. Többek egybehangzó véleménye szerint a címképernyőn beépítendő általános cheat így hangzik, hogy PLEASE GIVE ALL. Ez elméletileg új játék indítása után minden pályán már nyitáskor engedélyezi a Libraryben illetve a Workshopban fejlesztendő dolgokat, tehát odaadja az összes szobát, varázslatot, ajtót és csapdát. Na, nekem például ezt sosem sikerült a videó elindításig bepyntolni tehát maradtam annál a jól bevált belső cheatnél, aminek gyengébb híveimet szépen feláldoztam a templomban, és így nyerek jobb lényeket. Például egy légy és egy pók feláldozásával egy Warlockot, egy bogár és egy pók feláldozásával pedig egy Mistresst lehet nyerni. Két légy a kútba betejleszt egy kutast, két bogár pedig egy Workshopban folyó gyártást. Ha szíved vágya egy Horned Reaper, akkor kivisont egy trollt, egy Bile Demont és egy sárkányt keli feláldoznod. További kombinációk esetleg legközelebb.



CURSE OF MONKEY ISLAND

4. RÉSZ

Még mielőtt bármibe is belefognánk, javaslom, hogy mindenki késztessen maga mellé háromnapi hideg élelmet, mert a játék negyedik felvonása a leg-hosszabb az összes közül.

Szóval ott hagytuk abba a múltkor, hogy Guybrush és ígérete csúsztatja a hagyományostól ugyan egy kissé eltérő módon, de viszonylag épségben partot ért Blood Islanden. A partraszállást egyedül a hajó sínylette meg igazán, no meg Elaine, aki az árbockosárból szépen elrepült a sziget irányába. Diszes legénységünk ezzel meg is unta a kalandozást parancsnokságunk alatt, és úgy döntenek, hogy inkább visszamennek fodrásznak Plunder Islandre – mielőzt sikerül kijavítaniuk a kissé amotizálódott hajót. Haggis nem igazán hajlandó lemondani az előtte álló dobozon levő kékkrémről – kivéve azt az esetet, ha sikerülne kátrányt vagy valami hasonlót szereznünk a hajó kijáratához. Ennek öröme vegyük magunkhoz a homokban heverő üveget, és induljunk meg a sziget felderítésére.

A szomszéd tisztán megjelűk Elaine-t, néhány vídárán röpülő szentjánosbogár társaságában, de mivel egyelőre nem tudunk még segíteni rajta, sétáljunk most fel a hotelhez.

A hotel teraszán az esti "kirobbanó" show díszletei valamint egy kerti sütőtűgő felszerelés csalogatja a vendégeket. Mivel a show még eddig van, kerülünk beljebb. A legelső dolog, ami pillantásunkat magához vonzza, az a roppant terebélyes Xima asszony, a jóvendőmondó. Nevének kiejtésével ugyan akad némi probléma, de ha elég sokat piszkáljuk, akkor a tarokk kártya vetésével és néhány alkalomhoz illő halálsikolyal beavat bennünket jövőnk részleteibe. Ez ugyan momentán nem fest különösebben riasztóan, mert mind az öt alkalommal a HALÁL jön ki – mindenesetre vágjuk zsebre a kártyákat, és fordítsuk figyelmünket a bárpultnál gyengédkedő Jóléves úr felé. Sajnos kizárólag másnapossága miatt egyelőre nem óhajt kommunikálni velünk, így tehát előbb kénytelenek leszünk kikúrálni. A megfelelő kúra a pulton levő receptkönyv függelékében található, és áll egy rész többször, egy rész borsból, valamint egy rész kutyaszórból.

(Egyébként a többi kövérécept is igen érdekes darab ajánlom tanulmányozásra – kipróbálásra inkább csak az edzettebbeknek...) Turisztikai látványosságok iránt érdeklődők magukhoz vehetnek még a pultról egy brusórt, szuvenírek gyűjtőit pedig az egyik bár-székről egy pártit.

Folytassuk utunkat a hotel szomszédságában levő temetőbe. Első feltárlásban néhány ódon síremlék vizsgálgatásával mulathatjuk időnket, a hátsóan viszont néhány hasznos dolgot is művelhetünk: itt találjuk a sírkőfaragó kalibáját. Ezt ugyan egy roszdás lakat védi a hivatlan látogatóktól, viszont az ismeretlen mester az udvaron felejtette az összes szerszámát, amelyek közül nemsokára a leltárunkba költözik a kalapács és a véső. Szintén az udvar berendezéséhez tartozik egy kivénhedt blöki is, amely naapszemüveggel védi

szemét a nap (illetve most éppen a hold) káros sugárzásától. A tállakában levő kutyakaja szemléletmódot nem keltette fel érdeklődését (nyilván Pedigree NTSC, és nem Pal...), így tehát azt magunkhoz is szólíthatjuk. Némi érdeklődés azért tapasztalható, ha a szendvicset (biscuit) dugjuk az orra alá – cserébe kicicálhatunk belőle egy marék kutyaszórt, ami minden kalandjátékban nélkülözhetetlen alapfelszerelése bármely óvatossá kalandornak...

Sétáljunk most ki a tengerpartra (Elaine tisztázatlán délre). Itt az első látványosság a "kikötő", ahonnan a Blood Islandre látogató turistákat viszik külföldre vértárgyazó stéahajókázásra. A kikötő pillanatnyilag üres, nem úgy a gumifa tetőjén levő fészek, amelyből egy méretes tojás pillant le az aiant csodálkozó Guybrushra. Felmászni érte szokás szerint nem lehet, szóval kénytelenek leszünk valami célszerszámmal igénybe venni a tojás levadászásához. A célszerszám a temetőben szerezett kalapács lesz, de mivel a tojás jelentősen megsínylené a kemény talajon való landolást, tegyük a párnát a sziklákra, mielőtt rásóznánk egyet a gumifára.

Utunk következő állomása a sziget végében levő szélmalom. Ennek tetején egy hordónyi cukroszív szomorkodik, ami a romkésztés alapvető összetevője, de mivel egyelőre nincs mobil állapotban, érjük be annyival, hogy csak a malom alján tenyésző borsból szakítsunk egy csokorra valót. Ezzel meg is van az Anti-Másnaposság koktél összes összetevője, tehát kocogjunk vissza a hotelbe.

Miután a három alapanyagot odaadtuk Griswold Goodsoupnak, turmixol magának egy adagot belőle, a maradékot pedig átadják nekünk, remélve, hogy nemsokára hasznát vesszük. Az egykoron szebb napokat látott Griswold-család utolsó leszármazottjával ezután hosszas eszmecserebe bonyolódhatunk. Szó esik többek között Blood Island híres gyűrűjéről, amely Minnie nevű nénikéjének tulajdonát képezte. ő most pillanatnyilag hozzátelölegesen halott. Csak hozzátelölegesen, mert a hírek szerint a családi kriptában szokott kísérteni. A kriptába kerülés legbiztosabb módja természetesen az, ha az ember meghal – az mondjuk egy más kérdés, hogy a családi kriptába természetesen csak a családtagok kerülhetnek. Griswold magyarázatot ad a "hajóállomás" üzemeteltőjének holliértől is: útban visszafelé elvesztette a vészjelző világitótorony jelzését, és azóta bolygó hollandi (illetve esetükben walesi) lett belőle. Az egykoron virágzó hotel mostani sármalms üzletmenetének pedig az az oka, hogy



TOTAL ANNIHILATION

A GT Interactive Red Alert-verőjéhez már egy rakás trainer hozzáférhető, de azért akad hozzá néhány cheat is. Ha Campaign játsszunk, a Single Player menü megjelenése után gépeljük be: DREATH. Ezután a fejlesztő Cavedog emblémája megjelenik a képernyő jobb oldalán. Erre click-elve bármilyen küldetés azonnal válasszathatóvá válik.

Néhány cheat a többjátékos üzemmóddhoz, amelyeket az Enter megnyomása után adhatunk meg:

- +ATM: 1000 egység fém és energia
- +DOUBLESLOT: minden lövés duplán sebez
- +HALFSHOT: minden lövés felannyit sebez
- +LOSE: veszteség
- +WIN: nyertél
- +NOENERGY: 0 energia
- +NOMETAL: 0 fém
- +NOSHAK: robbanásoknál nem rázza a képernyőt
- +NOWISE: teljes térkép és kikapcsolja a LOS-t
- +RADAR: 100% radar lefedettség
- +VIEW: Megmutatja az x-edik játékos készleteit



már egy jó ideje elmaradt a vulkán délután hat órára esedékes napi kitörése – pedig milyen kellemes kis kerti mulatságot lehetett a láva által melegeített kerti sütőtűgő mellett rendezni! Nem is beszélve az emeleti szobában lakó kisérteiről...

Ennyi sültlenség hallatán természetesen megszomjazik az ember, tehát rendeljünk valami piókat. Guybrush dühösen reklamálja a trópusi italokba dekorációként berakott esernyő szörnyű hiányát. Megkapja... Kellemesen el is kvaterkázhatunk így a fogadóssal egy darabig, míg eszünkbe nem jut a Másnaposság-koktél receptkönyvből ismert mellékhatása, már amennyiben azt valamilyen alkohollal mixeli a f. fogasztó (előtte persze nem árt lefeszgetni az üvegcsé kupakját a vésővel). A könyv igazat ír: Guybrush kissé gyengéledik...



Griswold elmés társalgásba bonyolódik a hamarosan megjelenő sírásóval, Mortall. (ő egyébként már ismerős lehet: a voodoo babából kihúzott tüdőből könnyebbült meg.) A csevegés arról folyik, hogy árt-e az üzletmenetnek egy hulla, és egyáltalán egy LucasArts-kalandjátékban meghalhat-e a főszereplő – úgy látszik igen, mert miután Mortall fájó szívvel búcsút vesz tőlünk, megjelenik a The End felirat és a készítőik listája...

... míg Guybrush ordítva nem közli, hogy tulajdonképpen még nem is halt meg. A véső segítségével kecmergünk ki a koporsóból, majd szedjük ki a szökeget belőle. Közben földöntúli kopogás üti meg a fülnket, majd az első lejtés után felfedezzük, hogy a kopogás egy másik koporsóból jön. Feszítsük fel a kriptá közepén álló koporsót, amelyből egy szökkenéssel előkerül egy régi ismerős: Stan, aki mindent elad, ami mozditható. ő is azonnal felismer bennünket, és vidáman emlékszik vissza rá, hogy az első részben mi zártuk őt először egy koporsóba. Azóta teljesen hozzászokott az élve eltemetés tényéhez, és az, hogy tulajdonképpen már meghalt,

egy egészen új perspektívát nyitott az életében – a továbbiakban életbiztosítások forgalmazásának óhajtja szentelni minden idejét. Ezzel át is nyújtja új névjegyet, és felkér a mielőbbi látogatásra, hogy berendezhesse az irodáját. Az olyan technikai apróságokkal Guyb-



rush már nem is akar foglalkozni, hogy Stan hogy az ürdögben csinálta-tott névjegyet, ha be volt zárva egy koporsóba – mindössze annyi a gond, hogy a kriptá vasrácsát a sírásó bezárta. Szerencsére a biztonsági vasrácsot is Stan hozta forgalomba: belülről nyitható... Sétáljunk tehát ki a temetőből, majd menjünk is rögtön vissza, mert Stan addigra lakályos kis irodává varázsolja a kriptát. Fabszékért ugyan nem hajlandó életbiztosítást kötni, ellenben egy kalóz egyetlen foga már megfelelő díjazás – különösen ha az aranyból van. Az életbiztosítás egy csodálatos dolog: az ember egy csomó pénzt kap, és tulajdonképpen semmi más teendője nincs – mindössze meg kell halnia. Stan viszont reméli, hogy NAGYON fogunk magunkra vigyázni...

Természetesen mi így is teszünk. Legalábbis egy ideig, mert utána következik a "biztosítási család" néven közismert népi játék. Egyelőre ballagjunk vissza a hotelba. Itt senki nem lep meg különösebben a halálból visszatért ember, sőt, az sem érdekli őket, hogy van-e elegendő parkolóhely a túlvilágon – tehát akár reklamálhatunk is a fogadósnál, hogy miért nem az elhunyt nénikéje mellé temettek bennünket. A Goodsoup-kriptába természetesen csak a családtagok kerülhetnek – és bármennyire is igyekszünk bizonyítani "bácsiáknak". Jóleves-mivoltunkat, egyelőre nem igazán vagyunk járatosak a családörténeti kérdésekben. Ennek öröme egy kegyes hazugság kíséretében szólítsunk magunkhoz a pultról a boravallós korszót, majd nyissunk be a hátsó helyiségbe. A sarokban éktelenkedő hatalmas sajtból szellünk egy darabot magunknak a vésővel, emeljük le a tri-

dzsiderről a mágnes, majd vonuljunk fel a kísértetekről hemzsegő emeletre. Az első szobában kísértetet ugyan nem lelünk, viszont van egy szög a falban, amire természetesen rászőzünk egyet a kalapáccsal. Ettől a folyosón levő kép egy kicsit elfárad, mi viszont magunkhoz vehetünk még egy szöveget, és bekukantathatunk a hátsó szobába. Itt szöveget ugyan nem találunk, van viszont kísértet (pontosab-



és az árnyjáték a falon jobb belátásra bírják a sirásót, és szépen kinyitja az ideges kísértetnek a kaput...

... aki visszasétál a hotelbe, ahol természetesen senki sem lepődik meg rajta, hogy megint visszatért a halálból. A raktárban viszont megtaláljuk a halotti bizonyítványunkat, amely tanátsíja, hogy végérvényesen elköltöztünk ebből az árnyékvilágból. Ez életbiztosítással rendelkező egyéneknek egyszer még jól szokott jönni, de egyelőre Minnie nászáról kell gondoskodnunk. Menjünk fel a hotel vendégszobájában penigető barátunkhoz, a pajszerrel verjük ki a falon lévő lyukat, és feszítsük fel az ágyat. A rugók ismét megte-



szik dolgukat: az ágy pont a Goodsoup-kriptába teleportálja az egykori Charles DeGoulashit, ahol a két szerelmes szív végre egymásra talál. Guybrush már csak a mámorító finálé után érkezik, hogy felvegye Minnie gyűrűjét. Ha már úgyis itt vagyunk a temetőben, rögtön be is ugorhatunk Stanhez, aki bizonyára nagyon megőrül majd a halotti bizonyítványunknak. Hm. Mégsem örül igazán neki. Illetve annak nem örül, hogy saját halálunk után hirtelen jobban érezzük magunkat, és neki ki kell fizetnie egy halom pénzt. Sebaj, gádzagok lettünk.

Nem járunk még a sziget csúcsán villogó fényeknél, ami egy bennszülött talu. A lakosság éppen rituális áldozatra készül a Vulkanistennek. Belépés csak az alkalomhoz megfelelő öltözköztet. Ehhez először is vegyük magunkhoz a tofut, majd a másik asztalon levő pálcával alakítsuk át maszkká, és a mókás szere-



lést öltünk magunkra. Most már megjelennünk a véres szertartáson, ahol a bennszülöttek egy ananásznak öltözött társukat behajítják a vulkán kráterében fortyogó lávába. Hajítsunk utána egy kis sajtot. A Vulkanistennek szemlélőmást megfekszi a gyomrára ez a nagy adag cellulóz, mert azonnal ki is tör és a láva végighömpölyög a szigeten – többek kö-

zött a hotel teraszának sütőgetője alatt is. Mi is ballagjunk oda, és pakoljuk be a fazékba az összes sajtot. Ebből a hő jó-tékony hatására valami szörnyű kotyvalék keletkezik, amit kátrány helyett rászózhatsz Haggisra, aki cserébe megengedi, hogy elvegyük a bőrpótló krémet.

Menjünk a malomhoz, és a cukros-vízből lőttsük fel az üres korsót. Menjünk Elaine tisztására, tegyük a korsót a fatuskóra, majd miután a szentjánosbogarak beleröpültek, zárjuk le a fedelével. Most van egy csodaszép lámpásunk, de ha azt akarjuk, hogy hosszabb távon is üzemeljen, előbb szurkáljuk ki a vésővel a fedőt. A krém használatát után most már le tudjuk húzni Elaine kezéről a elátkozott gyűrűt. A varázslat megtöréséhez még szükség lesz a mi gyűrűnk kövére, amit ugyebár LeChuck a Skull Island kalózáinak adott el. A transzport-szolgálatot ugyebár a bolygó wales-i látja el, tehát először is őt kell előkerítenünk. Menjünk tehát a sziget déli részén levő világítótoronyba, és helyezzük a lámpást a tartójára.

Az elveszett walesi ettől megkerül: mire leszálunk a "hajóáldomásra" már ott szomorkodik. Most már nem akar a Koponyaszigetre menni csak a fényfelzésre hagyatkozva – egy iránytűt akar. Ezt kénytelenek leszünk legyártani neki: húzzuk át a tüt a fridzsidermágnesen, majd dugunk át a dugón.

A Skull Island rémületei nevéhez híven fogad: egy hatalmas kacsára emlékeztet a formája. A kalózok bariangja a hegy kelős közepén található, megközelítése pedig csak a hegytetőről lehetséges. Az itt működő lift csodaszépségét még éppen egy nem kimondottan tehetséges beugró helyettesíti, így tehát az említett megközelítés a szabadesés módszerével megy végbe. Zuhanás közben időben kinyitva az ernyőt viszonylag simán landolunk a parkányon.

A kincshegyek tetején üldögélő két kalózzal Guybrush nagy okosan közli, hogy teli van lövével. Szokás szerint egy roppant épületes beszélgetés kezdődik, aminek az a végkimenetele, hogy pókerpartiban kellene visszanyernünk a gyémántunkat. Nyilván kábé akkora eséllyel indulunk, mint egy hintaló az escoti derbin – így tehát kénytelenek leszünk segíteni magunkon: osztásnál cseréljük ki a lapjainkat a jövődörmendő tarokk kártyáira. Öt darab háromfajta majom, vagyis öt egyforma. Azt még a kalózok is elismerik, hogy ennél nincs erősebb lap (bár mondjuk egyapkalis partiban nem túl szép dolog ilyet csinálni) – de vajon meg tudunk-e ütni egy párat? (Mármint őket ketten.) Szórazottató vererekedés kezdődik, de mint minden egyéb zűrből, ebből is szerencsésen megmenekülünk. Nincs tehát más hátra, mint a gyémántot belehelyezni a gyűrűbe, és felhúzni Elaine ujjára. Es...

DURR! – Elaine számára ugyebár megállt az idő, így tehát ott folytatja, ahol utóltára abbahagyta. Egy rettenetes méretű pofonnal...

5. RÉSZ

Na, ez már tényleg teljesen beteg. Azzal kezdődik, hogy LeChuck beváltja régi ígérletét. Guybrusht kicsiny gyermekké változtatja a Halottak Karneváljára. Először is Dinghy DogTm-gal fogunk szellemi vetélkedőt játszani a kor kitalálásáról. Nyereménynek tulajdonképpen mindent választathatunk (többek között az erősen ajánlkozó Murray-t is) – de csak

a horgonyt kaphatjuk meg. Ezzel át is vonulhatunk Wharf RatTm-hez, akinél tortákkal lövöldözhetünk a bohócra. Sajnálatos diszkrimináció, hogy csak a nálunk idősebb (legalábbis kinézetre idősebb) látogatók. Ha viszont piszkáljuk egy picit, a hatalmas patkány bemu-



tat egy próbálövést. Ennek különösen jó hatása van akkor, ha a lövés előtt betesszük a tortába az imént nyert horgonyt... Ez szépen lerombolja a célpontot, és most mi állhatunk a helyére. A cukkolásra természetesen mi is kapunk egy löketet (horgony nélkül), viszont egy adag torta a zsákmány. Most a hatalmas kutya fogunk belekötni: csapkodjuk addig a hasát, amíg be nem kapja a tejünket, és így egy marék szőrt zsákmányolunk tőle. Gyermeki csínyeink utolsó áldozata a fagyialtárus, aki – elméletileg – a világ legnagyobb választékával rendelkezik, de mi attól függetlenül a legmezeibb fagyit vásároljuk meg tőle, valamint elcsenjük a borsszórót is. Mielőtt még elolvadna a fagy, tegyük rá a tortahabot, a kutyaszőrt és borsozzuk meg. Ha állagában nem is, de összevetőben erősen emlékeztet a cucc a másnaposság elleni költőre. Hatásában is: Guybrush hirtelen normális méretűvé válik, és most már beszélhat a szellemvasúttal.

6. RÉSZ

A szellemvasút három állomásból áll, amelyeken a kocsióbil időben kiugrálva tudunk megállni. A barlang három helyszínén egy köteleit, egy hordócska rumot és egy olajmeccset tudunk felvenni. Ha sok kört megvünk, akkor előbb-utóbb előkerül LeChuck is, és tizes szótakat intez hozzánk. A körforgalom utolsó állomásán levő egy hatalmas hőmbert (illetve hőmjárat) találunk. Tegyük a majom kezébe a rumoshordót, alajozzuk be a köteleit, és dugjuk a hordóba. Sétáljunk vissza a domb aljába, és várjuk a szellemkalózt. Amikor elmondta a monológját, és rossz szokása szerint tizedet akar ránk bocsátani, fújunk rá egy kis borsot. A tisztességes begyújtja az imént fabrikált bombánkat, mi pedig még idejében behuppanunk a kocsiába... Threepwood mester végre feleségül veszi Elaine-t és az ünnepi násznép (egykori legénységünk, Citromfej, valamint egy meglepett csirke) integrálása közepette hajózik el nászúttal. Már csak Murray bosszankodik a polcon, azzal fenyegetőzve, hogy egyszer még visszatér... Hát reméljük is!



BÚÉK, ha az Aktuálisban elfelejtetem volna (már egy csomó oldal óta volt, én pedig öreg vagyok és enyhén szénilis). További bevezetésképpen pedig rögtön egy kis szabadszással kezdeném: tavalyi utolsó ámkafutáson Pukler maestro remekbe szabott alkotását ígertem elemzésre és dekorációnak – de sajnálatosan módon közben befutottak a különféle cégek karácsonyi üdvözlőlappjai, és az Interplay kis kártyájának puritán szépsége annyira megtetszett, hogy mindenképpen meg kellett osztanom veletek. Nem tudom, hogy a Télfater szerelése előidézi-e bennetek az asszociatív mámor kellemes rezgéseit (ha nem, akkor tekintsetek a 97/98 számunk középső posztjára; ennek hiányában a halaszthatatlan beszerzést tudom csak javasolni) – nekem mindenestre szimpi volt. Azt talán mondanom sem kell, hogy a kártya idézte a manapság divatos számítógépes trendeket is, már amennyiben teljesen 3D volt, továbbá interaktív is, ugyanis Mikulás bűtözkét a váll és lágyéjréseken megcsipeltetve egy mozdulattal el is lehet távolítani. Wow! Az így nyerhető látvány egy Claire Kenneth-regény címlapjára kíváncsok, és úgy megrázott, mint Csajkovszkij B-moll zongoraversenyeinek bevezető akkordjai. Mivel fényes páncélom az izléstelenység, először ezzel is akartam ékesíteni háztájimat – de hogy őszinte legyek, féltem az ifjúság megromlásának vádjával várhatóan rám rontó nagy-nénik felbőszült hadától, szóval maradt a cenzúrázott változat. Arra azért kíváncsi lennék, hogy Interplay vajon az Eidosnak is küldtek-e belőle?

Pukler mester nagyszabású kompozícióját tehát a következő hónapra napolom, mert – lévén örökrevényű darab – aktualitása megmarad. Most pedig merüljünk is alá a levéltengerbe:

Üdv CoVboy!

Hirtelen nem is tudom, hogy milyen okból írok. Talán hogy leest az első hó, esetleg az a formás skót s**g naagadott meg ennire. Hm... Jól ízlelte val. (Mondtam, hogy fényes páncélom...) Te találd. Nem kell kétségbe esni, nem tartozom a Széchenyi-füddő klm... különös érdeklődő vendégek közé. Eről jut eszembe: nemrég olvastam, hogy a BME területén szeretnénk helyet kialakítani az illetlen érdeklődő hallgatók számára. (Ez nyilván a jelenleg zajló oktatási reform szerves része.) Dicsőre méltó kezdeményezés, de kíváncsi lennék, hogy ha ezután ébredni találna a szellem az egyéb szexuális kultúra után érdeklődők között (gondolok itt az animál-, szado-mazo és egyebek aktivistáira), hogyan fogják megoldani? Más. Biztosan sokan örülnek a papírhalmazotok kétfelét váltásának. Engem személy szerint nem igazán zavart, még a hirdetésen is végig szoktam rágni magam. Örölet a négyzet: amit ma megvehetsz, azt holnapra elfogy az ember fia egy két hónapos újságot és mit lázi? A hón áhított konfig nettó 20.000 Ft-tal olcsóbb napjainkra. Solution: várni, várni, várni... a gépek teljesítménye egyszer úgyis eléri az emberi befogadóképesség határát, s minden alkalmazás, játék

stb. úgy fog futkározni, mint az álom. Szép kis fikció, nem? Az egyetlen bibinek csak azt tartom, hogy biztos lesznek azok is olyanok, akik az egészét aláaknázzák, és gépünk minden tartalmát felőrölve azt használhatatlanná teszik az akkori slágertársak prolik megkövetelő sebességű futtatására. Huhh. Egyébként kedvelem Bill Gates – közvetlenül Louis Adams és Sean Connery után következik – és kis csapatát, a Redmond-i Rőtseméket. Napi 16 órát hajtanak szerencsétleneket – még ha a legutóbbi monitorok előtt is ülnek –, akkor is, cirka fél millióért évente (dollárban persze). Isten mentis, hogy irigyeim ők. Végülis Mr. Gates egy garázsból építette ki nem pite birodalmát (Copyright©Dates-Daniel lobbihai: Bill Gates és a Microsoft regénye, 1995) (Na tessék! Mi lett volna, ha – neadjisten valaki rájuk zárja azt a garázst?? Ilyen apróságok fordulnak meg a világ dolgai...) Szóval visszatérve: ha nem vagy képes várni, akkor vedd meg gyorsan a cuccost, és majd molyogva simogatom a zsebemben lapuló 10.000 Ft diffit, és befektetem valami más alkotófelemba. A francba... ez sehogysam jó, hisz arról nem szólt a fáma, hogy én addig mivel játszok (a tippeket tartsd meg magadnak, azt hiszem egyre gondolunk). Bár ha jól belegondolok, akad a közelben néhány használható eszköz: 1 db Plus! (hú, most törölgethetem a port), 1 db Super Nintendo (tényleg szuper! novemberben meghirdetted, de nem volt rá különösebben nagy mozgás), 1 db 386-os Compaq Deskpro unknown belsővel (amúgy a család kedvence, csúsz, jó a legjobbak közt, bár a Dynablastert szaggat rajta egy kicsit). (Csak semmi szégyenkezés, rajtad kívül vannak még kenyai ismerőseim...) Semmi bajom nincs a szoftverfejlesztőkkel, csinálják csak, ez az élet rendje: ők fejlesztenek, én meg csorgatom a nyálam. Viszont – itt jönnek a kárpé a gyengébb gépek tulajai – egy X időszak után közkinccsá kellene tenni az abszolúte eladhatatlan programokat. Ezek után megalakulhatnának az évekkel ezelőtti bejártot cserebere és adok-veszek klubok, akár BSA-ellenőrzés alatt is. Kár, hogy ez az ötlet is halva született (bár komolyan gondoltam), senki sem fog Józuskát játszani, még így karácsony felé araszolva sem. Igazán megismételné a Microsoft a diákok részére felajánlott kedvezményes regisztrációs lehetőségét. Isten bizony élnek veled Kár, hogy ehhez meg kellene vesztegetnem a hügomat, és ugyanis már dolgozom. Apróppó, CoVboy, segítenél egy potya hirdetés erejéig: szakképzett, érettségizett, megbízható, nagydarab, barátságos (elég az öntörlemenezésből, a többi rád bízom) etc. elhelyezkedne számítástechnikai érdeklődéssel mészaki cikk áruházban (Központ-Lőrinc előnyben). (Sajnálom, nem segíthet. Keresd meg az ügyben hirdetésszervezési osztályunk marketing managerének senior asszisztját. Vagy a takarítónót.) Egy apróság még és tényleg fine: a Tomb Raider II-elírásban feltűnt TIDZSÉ megszólítása. Szóval főszereplő lettél... Hogy repül az idő, tanár úr! (Nem, az csak egy nyomdhiba volt, mert TJ egyszerűen képtelen hat karaktert megjegyezni, meg egyébként is mindig a rangomnál egy fokkal alacsonyabban szólít. A megfelelő titulust csak akkor használja, ha hosszabb szöveget intézek hozzá különféle határidők kapcsán. Ilyen-

kor merengőn a magasba néz, sőt hajt...) Hoppá a mellékletnek szánt egypercest remélem megtaláltad. Ha rájössz miről szól, akkor se nyersz semmit a legálább gazdagabb létéll egy örökrevényű művel. (Csodás. Elvonultam a lakás legkisebb helyiségébe elgondolkozni, hogy miről is szóltat, de sajnos nem tudtam megérteni...

... hogy miért kell epikus művet írni valakinek az anyagcserejéről?) Pivarnyik Gábor, Budapest

No, kicsit bő lére eresztetted, de azért ez tényleg egy olyan téma, ami a legszélesebb rétegeket érinti, nevezetesen: a hardverek ára. Hát az biztos, hogy a technikai fejlődés olyan szintű, hogy ha ma megveszel egy csúcscsúper kategóriájú gépet, az egy év múlva már csak az alsó középosztályba fog tartózkodni. Az egy más kérdés, hogy egy normális cucc rendszerint csillagászati összegekbe kerül, amíg ér valamit – mire elérhető lesz az ára, addigra már olyan elavultnak számít, hogy az ember szánja rá a pénzt. Most nem tudom, hogy az valóban tökéletes megoldás-e, hogy ha az ember nem vesz semmit, mert így egy idővel kicsit lemarad az ember. Mindenestre tényleg nem ártana, ha a hardver- és szoftvergyártók megállapodnának valami szabványban, vagy kicsit visszafognák magukat, mert mostanában a PC-k és a PC-játékok kezdenek egyre inkább holmi akutaabb rákhoz hasonlítani: konfigurációt tekintve egyre nagyobbra burjánzanak, és fizetésnél egyre fájdalmasabbak. Ugyan jó dolog lépést tartani a korrallal, csak az az apró probléma, hogy közben azért néha enni is kell. Érdekes felvetés ez a bizonyos "közkinccs" kapcsolatban.

Egyrészt: a derék jó kiadók arra vágnak, hogy minél több pénzt szakítsanak egy-egy termékükkel, és az azt lehet adni, amíg csak világ a világ. Igaz ugyan az is, hogy egy 4-5 éves (mostanában 1-2 éves) játékot már nem lehet eredeti áráért eladni, erre majd mind-egyik nagyobb forgalmazó kitalálja a maga kis budget-kategóriáját, amelyben a lejárt szavatosságú stuffjaikat óhajjtják meg egyszer elszózni a nagyérdeműnek – kábé féláron. De olyasfajta dologba ugyan soha nem mennének bele, amit te kigondoltál, mert ugyan mi volna neked abban a bóni? Másrészt: közkinccsá teszi az új játékok nagy ré-

szét a jónép most is. Egy CD-író már nem jelent különösebben nagy befektetést (legalábbis ahhoz viszonyítva, hogy lassan annyiba kerül, mint egy jobb processzor), a nyersanyag pedig gyakorlatilag nulla. Ha a delikvens pedig még ennyit befektetett is sajnál, akkor esetleg el- meg egy "viszonteladóhoz", ahol napi X forintért kibérélheti a játékokat. A múltkoriban valamikor sokkos állapotban tébláboltam a városban, és vettem egy napilapot. (Normálisan nem teszek ilyet, hiszen még alapvető egészségügyi célokra sem alkalmasak) Valamelyi okostojás újságíró szerzett pár statisztikát, és azokkal buvácszkodott az egyik cikkben össze-vissza. Azon sírt a lelkem, hogy Magyarországon 93%-os illegális programok aránya, és ez milyen elképesztő meg hogy fogunk felzárkózni így Európához... A marhája! Egy: Még hogy ez sok! Ez kérem nagyon is kevés! Ez azt jelenti, hogy szinte minden tizedik program vásárlás útján kerül valakinek a birtokába. Nem hittem volna, hogy ennyi pénz

CSEI

az embereknek... Kettő: Na, pontosan ez az a vonatkozás, amelyben már utolértük Európát! A történet egyszerű: ha valaki szoftverekkel foglalkozik (akár kiadó, akár disztribútor vagy viszonteladó szinten), szerintem eleve szembenéz az a tényvel, hogy milyen nagyságú feketepiac működik ebben az üzletágban – aztán úgy is alakítja ki az árait. Mindegy, fő a vidámság, meg a remény, hogy egyszer mindenki nyer a lottón, gazdag lesz és akkor még a pénzt is pénzért fogja megvenni. Addig meg fogadjuk el a kész tényeket: a hardver drága, a szoftver drága, de hát minden drága, akkor miért pont ezek ne lennének azok?!

Ennyit a sirónapról, most pedig evezzünk vidámabb vizekre, ugyanis úgy döntöttem, hogy utószilveszteri hangulatban ringatom magam. Jött néhány igen szórakoztató levél is, ami megadta az alaphangulatot erre az évre – ezekből tallózgatok most egy picit:

Kedves CoVboy!

Úgy 1 éve írtam már neked. Akkor azár' nem írtam vissza – közsi a leírás –, mert jódtöttem a kérdéseket. Nem is untattak tehát: 1. X-files témájú játék van-e?

Hát hogyne lenne! Szép két színű felhők hátterén egy sorszámmal megspékelte logoval jelentkezik be és megkérdezi, hogy hova akarsz ma menni. Békés természetű ufók írták, akik magukból kilindulva arra a – téves – következtetésre jutottak, hogy a világ-egyetem többi lényét egyszerűen semmivel nem lehet kihozni a sodrából. A történet arról szól, hogy Mulder és Scully kinyomozza, hogy a rendszer az a rendszerben, hogy a rendszer azért hajtott végre szabálytalan műveletet, mert végre akartak hajtani vele egy műveletet, és ez teljességgel szabálytalan. A történet happy enddel végződik, mert mindenki öngyilkos lesz, és most már nyugodtan kikapcsolhatja a számítógépet.

2. Koppintott 97-es, "modern" játék elindítható-e? Volt már rá precedens, de persze ez több fontos összetevő függvénye, az egyik az, hogy mekkorát koppintottak, meg egyébként is mi a játék sorozatszám? Ez persze csak az egyik fele, ott van még az a kérdés, hogy min akarja az ember elindítani: eredeti vagy koppintott gépen? ha eredeti, akkor 97-es-e, ha nem, akkor viszont modern? Az utolsó forduló következik: hol járunk? Lehet, hogy ez dönt Béla javára...

3. A válaszlevegélben az a kérdés volt, hogy "nem olvasod az 576-ot rendszeresen"? Sajna, anyagi okok miatt nem. Talán nem nagy kérdés, ha néha küldenél egy-egy számot! Főleg a TR2, UNREAL és a GALAPAGOS érdekel. Ajjajaj! A nehéz gazdasági helyzet már megint...

Tényleg nem nagy kérdés, majd küldök néhány darabot, úgyis már alig férék már el itt tőlük. Első tuncban elküldöm azt a három számot, amelyben a FELSŐRÖLTAK ismertetője és teljes leírása egyaránt szerepel. Utána majd véletlenszerű időpontokban küldök egyet-egyet, visszamenőleg is. Egyébként ez után is kérem a nagyérdemű közönséget, hogy jelentkezzen mindenki, akinek küldenem kell az eddig már megjelent, és a majd csak ezután megjelent 576-okból... (A nevet most kivéte-

lesen borítékoltam.)

Helló CoVboy!

Na jó! Igeneknek a tehének? Csak vice volt. Ugye te fogod egyedül vezetni a Csevegőt? (Vafőrszínűleg. "Vak vezet világtalant..." Bár az újév a fogadalmak ideje, szóval én meg is fogadtam két dolgot: egyrészt hogy nem fogadok meg soha többé semmit; másrészt néha hagyom szőhöz jutni az olvasókat is...) Tudod én még (97/4) vásároltam az 576-ot, de szerintem jó felek vagytok, és a staféta-bat a te kezében van. (Ez vajon mit jelenthet?) Martinnal nincs különösebb gondom, de még nem is igazán ismerem. (Talán ez az oka...) Azt szeretném kérdezni (úgyis megkérdeztem), hogy a 97/11-12-es számok hátoldala reklámoznak egy gépet, a kuponnak (ami hozzá jár) a bemutatója akkor is megkapja a két tartozékot, ha nem veszi meg a gépet?

Hohó! Hát hogy az ördögbe ne kapná meg! (...kuckus...) Mindenki marad a saját kaptafájánál: van akinek egy csomó újságja van, van akinek felesleges hangkártyák meg joystickok foglalják a drága helyet a raktárjában – ilyenkor szokták azt csinálni, hogy karitatív alapon szétszétosztogatják az arra rászolgálók között. Szeressük egymást, gyerekek!

Hi 576!

Egy égető kérdéssel fordulnék hozzád. Nem tudom emlékeztet-e még olyan programokra, mint a Cobra Mission, de a Knights of Xentar. Tudjátok ebben voltak azok a nagymellő, gyönyörűen megrajzolt manga-csajok Beugrott? Hát a kérdés az lenne, hogy ha olyan nagy sikerük volt (tényleg nagyon jók voltak), akkor miért nem adnak ki újabb ilyen progikat. Én nagyon szerettem őket. Észrevettem, hogy mintha mostanában mintha kampány folya az erotikus fűszerzettségű játékok ellen. Ezt tényleg nem tudom miért csinálják, amikor megjelenhetnek olyan programok is, mint a Harvester meg a Mortal, amik közudottan brutálisak, miért nem ezekre vetnek ki szankciókat? A röpködő beleket és fejeket inkább elnézik a cenzorok, mint a szexet? Örülök, ha válaszolnátok. Köszönettel: Joseph Forvith, Pastor of the Orcish Empire. Egy ilyen szép névvel és pozícióval megáldott levélírónak mindenképpen a Csevegőben dukál a válasz. Hogyne emlékeznék a Xentarra! Én is sajnálom, hogy mostanában inkább mésszárszékot forgalmaznak, mint manga lánykakat. Az állapot teljességgel tarthatatlan, épp ezért döntöttem úgy, hogy az idei 13. (szétvont) számunkat kizárólag a nagymellő lánykáknak fogjuk szentelni. Öröm és vidámság lengi majd be azokat az oldalakat, a közepén pedig valószínűleg én leszek a poszter, tangabugyiban és szalmakalappal.

Hall CoVboy!

Végre megjött az első! (Nem az, te kis hun-cut) Már alig vártam, nem is késelt sokat. Bár most tudtam mihez viszonyítani. Kírángattam a ládából, letéptem róla... ő, láz, akarom mondani kivettem a borítékot, benyomtam a Pantera kazettát (metal rulez forever), fölöttem egy kis bort és nekláltam az olvasáshoz. (Hm, úgy látom, néhányan lassan már már ceremóniává fejlesztették az 576 olvasását. Ez helyes, csak így tovább gyermekek...) Szokásomhoz híven kezdtem a Csevegővel, és most valóban levor. Ördög volt benne, és nem a konzolkiadó. (Semmi bajom egyébként Martinnal, kivéve azt, hogy

nem tud megkülönböztetni egy vinyót és egy hangkártyát.) (Már tudja, felvilantottam előtte a köztük levő különbséget). Most a faxmodemet keveri a CD-íróval, de az már egy haladéktanulmány tárgya lesz.) Remélem legközelebb nem egy szőrszál fog rámetélni. (Nem bizony! Ez most így sokkal szebb!) A következő a poszter volt, és ott csodálkoztam, hogy nem Guvbrush, hanem Lara vigyorgó rám. Való igaz, az "asszonyállatnak" jóval formásabb polgónjai vannak. A következő számba tethetnék egy Guvbrush fejet Lara testéhez, a címe pedig lehetne Monique Ralder. Aztán nekikéltam olvasni a cikketek. Hírek OK, bár talán a képek túl nagyok. (Jaj!) A sírba raktok a képekkel: hol kicsi, hol nagy – sosem fogom elfelelni a megfelelő méretet. Nem baj, legalább próbálkozok... A leírások színvonala úgy érzem megfelelő. Cinkelt lapok: hát úgy érzem kicsit furcsa... (Nem baj, minden változást meg lehet szokni idővel.) A CD-melléklethez csak annyit tudok hozzáfűzni, hogy bőven elég félévente kiadnotok egyet, különben esetleg néhányan kénytelenek lesznek koplalni.

Inter nyet (?) Kábé mikor lesz? (Two beer or not two beer) Aprópá, minden cikkezre odátrahatnók egy net-címét is, ha esetleg valakinek nem lenne elég a játékhöz 1-2-3 oldal. (Minden kívánságod ilyen hamar teljesüljön. Akkor talán mégsem volt teljesen elfajzott ötlet.) Értékelő: tudom már eleget kérdezték, de ez most a minimum konfiguráció, az optimális vagy amin teszteltétek? (Eddig az első volt, a továbbiakból lásd az érdekesítő kis eszmefuttatást az 1. oldalon, ahol az Értékelő minden titkára fény derül. Vagy legalábbis majdnem mindegyikre...) 3D-kártya (suco): Most megint koplalhatok 2000-lg, ha venni akarok egyet. Nem akarok csereit! nyegtel mondjuk egy láda sörért? (Most nem, köszönöm. Kora reggel nem bocsátkozom bizonytalan nyereségtartalommal kecsesgőztő bartelüzletekkel. Delután meg aztán pláne nem. Ajánlom figyelmedbe egyébként az első levél tanácsát, mely szerint akkor jász a legjobbba, ha nem veszel semmit.) Ja a Tj-Martin-CoVboy triumvirátus kezdhet gájkrolni, hiszen a játék támogatja a 3D-kártyát (szilveszterkor engem is fog), és ha nagyon akarjátok, be is tudok mutatni. :-)

A rejtvényeket még mindig hiányolom, pedig nagyon szívesen nyernék egy Electronic Arts-peszgót. (Rendben. E havi rejtvényünk a következőképpen hangzik: Hogyan fizetne elő Magyarország összes PC-tulajdonosa az 576 KByte-ra? A helyes megfejtések beküldői között előfizetési csekket sorsolunk ki, a fődíj egy hamisítatlan, sorszámozott, hétpuhtonyos Electronic Arts-peszgó.) Egyelőre ennyit a következőkben még jelentkeztem. BÜ-ÉK, KKÜ, MÁV, stb. Kerenc (Csaba Fölker) from Nagyatád

BÜEK beléd is. Ha egyébként megin-

gathatatlan vágyat érzel magadban, hogy 576-ot olvasgass az Interneten is, akkor igyekezzünk mihamarabb megoldani. Ja, egyébként ezzel kapcsolatban szívesen hallanék néhány véleményét, hogy mit szeretnétek látni egy 576 site-on. Ha valakinek derogál a hagyományos analóg levél, akkor küldhet esetleg Emilt a

576KB@irlsz.hu

címre. Megyek én is elmékedni.



Nyitvatartás: H-P 9-17 Szervíz: 10-15
Bp. 1145. Titel u. 2/b. Tel/Fax: 164-05-79, 251-7916
Rádiótel.: 06-20-344-391, Fax 184-22-49
http://www.oditech.hu/transam/
e-mail: transam@usa.net

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-től!

MÉG TART KARÁCSONYI AKCIÓNK!

CD ÍRÁS 600,- + ÁFA - tól

anyagár nélkül! Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával! Hanganyag CD-re írásánál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc. (Hordozó lehet audio és DAT kazetta is.)

Akció!!! Csak a hirdetés felmutatójának!

2 x 180 W aktív hangfal + táp	5.440,-
33600 Fax Modem External	12.600,-
33600 Fax Modem Internal	9.440,-
14" Lite-on SVGA Monitor	29.992,-
15" Addias SVGA Monitor	41.200,-
17" Apple SVGA monitor	86.000,-
Pentium HX alaplap/256 kb c.	11.200,-
Pentium 166 Intel MMX CPU	25.920,-
Trans-Am Devil Standard Számítógép: Pentium VX, P166 AMD, 1.3GB HDD, 1.44 FDD, 8MB ram, 53V+, minitorony, 101g klavíratúra	73.440,-
Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép: Pentium TX, P166 IMMX, 16MB ram, 2.1GB HDD, 1.44 FDD, 53 Virge 2MB, minitorony, 101g klavíratúra	96.800,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, látja a FaxBankot! Tel.: 180-8611 Kód: 1471 #Tone üzemmódban

Komplett gépek részletes árszámvetésben, 386-tól Pentium 300-ig, 24 órával készíthetők.

1+2 év garanciával, rakomány! Teljeskörű szervízszereléssel várjuk minden kedves vásárlóinkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Árunk ÁFA nélkül, 1 év garanciát tartalmaznak és képzéssel is rendelkezőknek.

Kedvező árazing feltétel! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!



Faxbank:
2-333-666 #1310
http://www.ready.hu

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
Tel: *331-0518, 31-66-96 Fax: 311-8671
H-P: 9.30-18.00 SZ: 9.00-13.00

KONFIGURÁCIÓ

Pentium 133 105.600 Ft
8 MB RAM, 14" LR NI CSVGA, 1.3 GB HDD
1MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, 102g billi.

Pentium 166 130.000 Ft
16 MB RAM, 14" LR NI CSVGA, 1.6GB HDD
1 MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, bill., 16xCD

Pentium 233MMX 224.000 Ft
32 MB SDRAM, 15" LR NI CSVGA, 2.1GB HDD
2 MB PCI VGA, 1.44, FDD Mini torony, bill.
24xCD, SB 16 hangkártya

Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk
A hirdetés felmutatójának 3.000 Ft
kedvezményt adunk vagy számítógépet
Bp. területén belül házhoz szállítjuk.

Alkatrészek teljes választéka

Panasonic 24x CD ROM/A : drive
15.400 Ft / 21.500 Ft
Intel Pentium 166MMX / 200MMX dobozos
25.200 Ft / 46.000 Ft
14" ADLAS digital / 15" Mag DJ530
31.000 Ft / 50.900 Ft

Árunkra 25% ÁFA-t számolunk fel!

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-413-453

Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kap-
ható programokat adnék régi könyve-
kért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes
levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest,
Postafiók 132.

Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD lemezek, hangkártyák,

GSM tartozékok, egyéb alkatrészek,

Internet szolg. 2000 Ft + ÁFA-tól.

1166MMX, Acarp TX, 1.44, 2.1GB UDMA, 32MB SDRAM, 14", ház, 105g. bill.

135.900,- + ÁFA

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk.

Javítás, tanácsadás.

Viszonteladókat is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507

Faxbank: 233-3666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

HP Duna Szakáruház

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 215-2574

JÁTÉKBOX

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1036

SÜBA Bevásárló Központ

III. Rákóczi u. 36
Tel.: 250-8606/12



EUROPARK KÖNYVESBOLT

1191 Bp. Üllői út 201.
Tel./fax: 347-1534

Az alábbi új helyeken is találkozhatsz az 576 KByte PC CD-ROM választékával:

A P R Ó H I R D E T É S E K

AMIGA KÍNÁL

Eladó Amiga500 (1MB), TV-modulátor, külső drive, 2 db joystick, 110 lemeznyi játék, 2 db mouse. Ár: 30.000 Ft. Érd.: Lakner Ferenc 2084 Pilisszentiván, József A. 20. Tel.: 06-26-367-087 (18 órától)

Commodore-64 Amiga Gyorsszerviz és kereskedelmi Számítógépek, floppyk, nyomtatók, tápegységek olcsó garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigas bővítmények. Tel.: 418-88-45, 06/30/510-510

PC KERES

Keresem a Voyer és a Clandestiny játékokat megvételre. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 267-5126 Molnár Gábor

Elcserélném eredeti PC CD és floppy játékaimat! Vásárolnék 3.5 floppy-n játékokat. Bármilyen megoldás érdekel!! Tel.: 06/57/461-084

EGYÉB KÍNÁL

SNES-re eladó: SF II, Gorgispace Ace, Populous, Shadow Run, Zelda, stb.. Ár: 3000 - 8000 Ft. Kopka Viktor Tel.: (30) 386-346

Óriási kínálat: SNES, 2 joy, FIFA International Soccer - 17000Ft, Rival Turf (American Version), átalakító - 3500 Ft. Érd.: 243-0525

Eladó Game Boy 4 játékkal (Tetris, Super R.C.Pro.Am, Earthworm Jim, Aladdin) 14.000 Ft-ért. Game Gear TV-Tu-

ner 8.000 Ft-ért, Technics dekk 10.000 Ft-ért. Érdeklődni: Spekker István 4482 Kótaj, Ady E. út 25. (levélben, vagy du. 5-től)

Eladó, vagy áregyeztetéssel Ultra 64-re cserélhető: SEGA MD2, Sonic2, Toki, Urban Strike, Earthworm Jim2! Ár: 32.000! Alkudni lehet! Tel.: 30-69-519

Eladó SNES, 2 joy, 3 játék (Choplifter3, S.Mario World, Street Fighter2 Turbo). Tel.: 06-62-293-228 du.16-től

Eladó: SEGA MDII, 2 joy, 4 játék: MKII, NHL 96, FIFA 96, Sonic. Csak egyben! Irányár: 40.000 Ft. Érdeklődni: Kozma Ferenc Ócsa, Tel.: 06-29-379-855 (este)

Eladó egy GameBoy 5 játékkal (MK3,

Super Mario Land stb.), adapterrel. Irányár: 15e Ft. Tel.: 246-32-62

PSX-re eladó: Tekken2, Spider, Tomb Raider, Command & Conquer, Excalibur 8000 Ft/db. Tel.: 186-4862

GameBoy-hoz Handy Boy (nagyító, sztereó hangszórók, lámpa, joystick egyben) eladó 11.000 Ft-ért. Alkudni lehet! Tel.: 06-77-495-050

Eladó SMD2, 2 pad, 10 gyári kazetta megkímélt állapotban, garanciával. Ár: 35.000 Ft. Cím: 1039 Bp., Jós u. 14. Tel.: 243-58-44 vagy 06-20-715-322 (napközben)

Eladó SNES, 2 joy, 1 konverter, 13 játék megkímélt állapotban. Tel.: 1891882

A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágtott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekkeket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzártá előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek:
Közületeknek:

20 szóig 500,- Ft (átfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít)
20 szóig 1000,- Ft (átfával) minden további szó 40,- Ft

<input type="checkbox"/> PC	<input type="checkbox"/> C64	<input type="checkbox"/> CSERE	<input type="checkbox"/> VASTAG BETŰ	(+50% FELÁR)
<input type="checkbox"/> GEPTÍPUS:		<input type="checkbox"/> ROVAT	<input type="checkbox"/> INVERZ	(+50% FELÁR)
<input type="checkbox"/> AMIGA	<input type="checkbox"/> EGYÉB	<input type="checkbox"/> KERES	<input type="checkbox"/> KERET	(+50% FELÁR)
		<input type="checkbox"/> KÍNÁL		

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre 1600,-
fél évre 3000,-
egy évre 5760,-

Megrendelem az **576 Konzol** című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre 850,-
fél évre 1650,-
egy évre 3200,-

Megrendelem az **576 Kbyte** című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LACÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám **999 Ft-ért**,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig **1100 Ft-ért!**

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2500 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2700 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2700 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4500 forintért** rendelhető!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

A megjegyzés rovatba ird be:
"REGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	376,-	96/7-8.	576,-	97/7-8.	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9.	318,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10.	318,-
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11.	318,-
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12.	318,-

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte két évfolyamából az alábbi példányok.

Az alatt érthető a végeláthatatlan sorokban látható hatékony javítási természetűnek alfabetikus sorrendben. A táska nem után a járólalban találják a géptípust, a következő két hasábnak hogy melyik számunk hanyadik oldalán volt az adott jelszó valószínűleg információ, az utolsó hasábnak pedig az úti típusát (I: Ismertetés, L: leírás vagy végjelzés, SOS: segítség). Kelemes szemeszetekét kívánunk, és ne felejtjük, hogy öt év múlva minden számunk már múzeális értéknek számít – a hiányzó darabok csak siettesek mielőbb beszerezni, mert ha késlekednek, meg lehet, hogy soha többé nem lesz rá mód! (Pillanatszerű csak át a tájékoztatóhoz már hívni 576 fővonalat a végeláthatatlan)

ATREME (PSX)	97/5	38	1	CESTATIA 2 (PC)	97/20	20	1	NBA 97 (PC)	97/2	16	1	SUPERHUG (AMIGA)	97/3	42	308
7TH LEGION (PC)	97/10	28	1	EXTENDED (PC)	97/20	20	1	NBA 97 (MEGADRIVE)	97/21	30	1	SWR 90 (PC)	97/3	42	308
9 (PC)	97/24	24	1	EXTREME ASSAULT (PC)	97/18	30S	1	NBA 98 (PC)	97/12	9	1	SWAGMAN (SAT)	97/4	19	1
688U) HUNTER KILLER (PC)	97/7-8	30	1	EXTREME ASSAULT (PC)	97/7-8	26	1	NBA LIVE 96 (SNES)	97/41	41	30S	SYNDICATE WARS (PC)	97/4	42	30S
AGE VENTURA (PC)	97/7-8	22	1	EXTREME ASSAULT (PC)	97/7-8	58	30S	NECRODOME (PC)	97/3	42	30S	SYNDICATE WARS (PC)	97/6	42	30S
ACTUAL GOLF (PC)	97/7-8	32	1	EXTREME ASSAULT (PC)	97/7-8	42	30S	NECRODOME (PC)	97/6	42	30S	TAKE NO PRISONERS (PC)	97/10	38	30S
AGE OF EMPIRES (PC)	97/12	14	1	EYE OF THE BEHOLDER 3 (PC)	97/2	42	30S	NEED FOR SPEED 2 (PC)	97/7-8	58	30S	THE BARKER (PSX)	97/1	41	30S
AGE OF EMPIRES (PC)	97/12	14	1	F-16 HUNTING 3.0 (PC)	97/8	28	1	NEED FOR SPEED 2 (PC)	97/7-8	58	30S	TEN PIN ALLEY (PC/PSX)	97/6	35	1
AGE OF EMPIRES (PC)	97/12	14	1	FI RACING (GAMEBOY)	97/21	42	30S	NEED FOR SPEED 2 SE (PC)	97/12	41	30S	TEN PIN ALLEY (PSX)	97/9	42	30S
AGE OF EMPIRES (PC)	97/12	14	1	FIFA STRIKE EAGLE (GAMEBOY)	97/11	42	30S	NEED FOR SPEED II (PC)	97/5	12	1	TERMINAL VELOCITY (PC)	97/2	42	30S
AGE OF SAIL (PC)	97/1	34	1	F22 ADF (PC)	97/10	41	30S	NEVERHOOD (PC)	97/12	28	1	TERMINATOR SKYNET (PC)	97/4	30	1
AGENT ARMSTRONGS (PC/PSX)	97/10	38	30S	F22 ADF (PC)	97/10	41	30S	NFS II SPECIAL EDITION (PC)	97/12	28	1	TERMINATOR SKYNET (PC)	97/5	42	30S
AH-64 GUNBOSS (PC)	97/10	38	30S	F22 ADF (PC)	97/10	41	30S	NHL 97 (MEGADRIVE)	97/12	28	1	TERMINATOR SKYNET (PC)	97/9	42	30S
AHX-1 (PC)	97/9	42	30S	FALLEN HAVEN (PC)	97/6	24	1	NHL 98 (PC)	97/9	18	1	TEST DRIVE OFF-ROAD (PC)	97/5	31	1
AIR WARRIOR II (PC)	97/5	22	1	FIFA 97 (PS)	97/3	27	1	NIGHT SHIFT (AMIGA)	97/3	42	30S	TEST DRIVE OFF-ROAD (PC)	97/7-8	58	30S
ALADDIN (GAMEBOY)	97/11	42	30S	FIFA 96 (PC)	97/2	42	30S	NO RESPECT (PC)	97/9	36	1	THE CROW (PC)	97/1	7	1
ALIEN TRILOGY (PC)	97/6	42	30S	FIFA 97 (MEGADRIVE)	97/1	30	1	NUCLEAR STRIKE (PC)	97/12	40	1	THE CROW (PC)	97/6	42	30S
ALIEN TRILOGY (PC)	97/6	42	30S	FIFA 98 (PC)	97/1	30	1	NUCLEAR STRIKE (PC)	97/12	20	1	THE FEELIE FILES (PC)	97/1	7	1
ALIEN TRILOGY (SAT)	97/1	41	30S	FIFA 98 (PC)	97/1	30	1	NUCLEAR STRIKE (PSX)	97/12	41	30S	THE INCREDIBLE HULK (PC)	97/2	41	1
AMOK (PC)	97/4	42	30S	FIFA SOCCER MANAGER (PC)	97/4	16	1	OUTLAWS (PC)	97/5	17	1	THE INCREDIBLE HULK (PC)	97/6	42	30S
ANIMAL (PC)	97/7-8	50	1	FIGHTING FORCE (PC)	97/12	10	1	OUTLAWS (PC)	97/7-8	58	30S	THE LAST EXPRESS (PC)	97/10	46	1
ARCHMAGEAN DYNASTY (PC)	97/7-8	42	30S	FIRO & KLANOF (PSX)	97/2	32	1	OUTLAWS (PC)	97/10	26	1	THE LAST EXPRESS (PC)	97/10	46	1
ASTEROX&KOBEL (PC)	97/1	39	1	GIANTS VS. GIANTS (PC)	97/1	39	1	OUTLAWS (PC)	97/10	26	1	THE LAST EXPRESS (PC)	97/10	46	1
ATLANTIS (PC)	97/7-8	38	1	FOOTBALL MASTERS '97 (PC)	97/4	17	1	OVERLOAD (PC)	97/6	32	1	THE LAST EXPRESS (PC)	97/10	46	1
BATMAN FOREVER (PC)	97/2	42	30S	FORMULA 1 97 (PS)	97/10	32	1	PACIFIC GENERAL (PC)	97/10	31	1	THE SMURFS (PC)	97/9	17	1
BATTLECRUSHER 3000AD (PC)	97/4	36	1	G-NOME (PC)	97/4	24	1	PACIFIC GENERAL (PC)	97/7-8	49	1	THEME HOSPITAL (PC)	97/4	28	1
BATTLESHIP (PC)	97/9	20	1	GENDER WARS (PC)	97/1	41	30S	PANDEMONIUM (PC)	97/7-8	49	1	THEME PARK (PC)	97/2	42	30S
BEASTS AND BUNMPKINS (PC)	97/9	20	1	GENDER WARS (PC)	97/1	41	30S	PANDEMONIUM (PC)	97/7-8	58	30S	THREE DUTY DWARVES (SAT)	97/2	42	30S
BLACK DAWN (PSX)	97/4	42	30S	GRAND PRIFT MANAGER 2 (PC)	97/1	14	1	PANDEMONIUM (PSX)	97/2	7	1	THUNDER TRUCK RALLY (PSX)	97/10	38	30S
BLACKDASH (PSX)	97/4	15	1	GRAND PRIFT MANAGER 2 (PC)	97/1	14	1	PANDEMONIUM (PSX)	97/2	42	30S	TIME COMMANDO (PC)	97/3	42	30S
BLADE RUNNER (PC)	97/12	12	1	GREAT BATTLES OF ALEX (PC)	97/9	40	1	PANDEMONIUM (PSX)	97/4	42	30S	TIME COMMANDO (PC)	97/4	42	30S
BLAM! MACHINEHEAD (PC)	97/4	42	30S	GT RACING'97 (PC)	97/9	34	1	PANDEMONIUM (SAT)	97/12	42	30S	TIME COMMANDO (PSX)	97/1	41	30S
BLAM! MACHINEHEAD (PSX)	97/4	42	30S	GUTS W WARRIORS (PC)	97/9	34	1	PANZER DRAGON (PC)	97/2	11	1	TIME COMMANDO (PSX)	97/2	42	30S
BLAST CORPS (N64)	97/10	24	1	HARDCORE 4X4 (SAT)	97/6	42	30S	PANZER GUNNER II (PC)	97/11	20	1	TIME SHOCK (PC)	97/7-8	57	1
BLAST CORPS (N64)	97/10	38	30S	HARDCORE 4X4 (SAT)	97/6	42	30S	PAPARAZI THE RAPPER (PSX)	97/10	17	1	TIN TIN IN TIBET (PC)	97/11	33	1
BLOOD & MAGIC (PC)	97/2	33	1	HARVEST OF ALEX (SATURN)	97/1	32	1	PERFECT WEAPON (PC)	97/3	24	1	TITANIC (PC)	97/5	26	1
BLOOD (PC)	97/7-8	14	1	HARVEST OF ALEX (SATURN)	97/1	32	1	PERFECT WEAPON (PSX)	97/3	42	30S	TOTAL NO. 1 (PSX)	97/3	42	30S
BLOOD (PC)	97/7-8	14	1	HARVEST OF ALEX (SATURN)	97/1	32	1	PETIT SAMPAZ TENNIS (PC)	97/9	22	1	TOTAL NO. 1 (PSX)	97/3	42	30S
BROKEN SWORD II (PC/PSX)	97/11	9	1	HARVEST OF ALEX (SATURN)	97/1	32	1	PHANTASMAGORIA 2	97/2	12	1	TOTAL NO. 1 (PSX)	97/3	42	30S
BUG TOOT! (PC)	97/7-8	48	1	HELLBENDER (PC)	97/5	42	30S	PINBALL GRAFFITI (SAT)	97/3	41	1	TOMB RAIDER (PC)	97/2	42	30S
BUG TOOT! (PC)	97/7-8	48	1	HELLBENDER (PC)	97/5	42	30S	PINBALL GRAFFITI (SAT)	97/3	41	1	TOMB RAIDER (PC)	97/2	42	30S
BUG TOOT! (SAT)	97/6	40	1	HEROES OF MIGHT&MAGIC 2 (PC)	97/2	34	1	POD (PC)	97/5	25	1	TOMB RAIDER (PC)	97/3	14	1
BUG TOOT! (SAT)	97/7-8	58	30S	HEROES OF MIGHT&MAGIC2 (PC)	97/6	42	30S	POD (PC)	97/6	42	30S	TOMB RAIDER (PSX)	97/10	38	30S
BUGI (PC)	97/3	42	30S	HEROES OF MIGHT&MAGIC2 (PC)	97/6	42	30S	PODSCHKE CHALLENGE (PC)	97/11	42	30S	TOMB RAIDER (PSX)	97/2	42	30S
BURNING ROAD (PSX)	97/2	42	30S	HEXEN (PSX)	97/10	38	30S	PODSCHKE CHALLENGE (PC)	97/12	16	1	TOMB RAIDER (SAT)	97/4	42	30S
BUST-A-MOVE (PSX)	97/1	41	30S	HEXEN II (PC)	97/10	38	30S	POSTAL (PC)	97/11	41	1	TOMB RAIDER I, (PC)	97/12	18	1
CAC. AFTERMATH (PC)	97/11	40	1	HEXEN II DEMO (PC)	97/10	38	30S	POWER F1 (PC)	97/4	34	1	TONE REBELLION (PC)	97/12	25	1
CAPITALISM PLUS (PC)	97/7-8	25	1	HOLIDAY ISLAND (PC)	97/11	36	1	PREMIER MANAGER 97 (PC)	97/6	12	1	TONSTUCK (PSX)	97/1	42	30S
CARMAGEDDON (PC)	97/7-8	34	1	HOLIDAY ISLAND (PC)	97/11	36	1	PRINCE OF PERSIA 2 (SNES)	97/3	42	30S	TUN (GAMEBOY)	97/11	31	1
CARMAGEDDON (PC)	97/7-8	58	30S	HOLIDAY ISLAND (PC)	97/11	36	1	PRINCE OF PERSIA 2 (SNES)	97/3	42	30S	TOTAL ANIMULATION (PC)	97/11	32	1
CASPER (GAMEBOY)	97/6	16	1	HUNT HUNTED (PC)	97/3	34	1	PROJECTX (PC)	97/2	9	1	TOTAL DRIVE (PSX)	97/11	32	1
CASPER (PSX)	97/10	38	30S	HUNTER HUNTED (PC)	97/3	34	1	QUAD (PC)	97/9	16	1	TOURING CAR CHAMPIONSHIP (PC)	97/12	38	1
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 (PC)	97/2	42	30S	HYPERBLADE (PC)	97/10	38	30S	QUAKE MISSION DICK 1-2 (PC)	97/5	18	1	TOUR STORY (MEGADRIVE)	97/1	41	30S
CHASIS (PC)	97/6	16	1	HYPERBLADE (PC)	97/10	38	30S	QUAKE MISSION PAK I-H (PC)	97/5	18	1	TOUR STORY (MEGADRIVE)	97/1	41	30S
CHASM DEMO (PC)	97/6	42	30S	I-WAR (PC)	97/10	42	1	QUAKE AFTERSHOCK (PC)	97/5	42	30S	TUNNEL 81 (PSX)	97/10	25	1
CITY OF THE LOST CHILDREN (PSX)	97/3	36	1	I-WAR (PC)	97/10	42	1	RAGE RACER (PC)	97/7-8	28	1	TUNNEL 81 (PSX)	97/1	35	1
CITY OF THE LOST CHILDREN (PC)	97/1	22	1	IGNITION (PC)	97/10	19	1	RAGE RACER (PSX)	97/7-8	16	1	TUNNEL 81 (PSX)	97/1	35	1
CIV II SCENARIOS (PC)	97/7-8	36	1	IGNITION (PC)	97/10	19	1	RAGE RACER (PSX)	97/7-8	58	30S	TURK (N64)	97/11	42	30S
CIVIL EVOLUTION (PC)	97/3	18	1	IMAZABRAMS (PC)	97/6	38	1	RALLY CHALLENGE (PC)	97/5	30	1	TURK (N64)	97/4	42	30S
CLOCKWORK KIGHT (SAT)	97/3	42	30S	IMPACT RACING (PSX)	97/1	41	30S	RALLY CROSS (PSX)	97/10	38	30S	TURK (N64)	97/5	42	30S
CM 2 SEASON 97/98 (PC)	97/12	24	1	IMPACT RACING (PSX)	97/1	41	30S	RALLY CROSS (PSX)	97/10	38	30S	TURK (N64)	97/6	42	30S
COMANCHE 3 (PC)	97/6	18	1	IMPERIUM GALACTICA (PC)	97/6	42	30S	RAYMAN (PC)	97/3	42	30S	TURK (N64)	97/7-8	58	30S
COMMAND & CONQUER (PSX)	97/2	8	1	INCUBATION (PC)	97/11	16	1	RAYTRACERS (PC)	97/7-8	56	1	TURK (N64)	97/7-8	58	30S
COMMAND & CONQUER (SAT)	97/6	42	30S	INT. RALLY CHAMPIONSHIP (PC)	97/11	22	1	REALM (SNES)	97/3	39	1	TURK DINOSAUR HUNTER (N64)	97/4	41	30S
CONQUEST EARTH (PC)	97/12	34	1	INT. RALLY CHAMPIONSHIP (PC)	97/11	22	1	REALM (SNES)	97/3	39	1	TURK DINOSAUR HUNTER (N64)	97/4	41	30S
CONSTRUCTOR (PC)	97/10	22	1	INT. SUPERSTAR SOCCER (N64)	97/7-8	58	30S	REALMS OF THE HAUNTING (PC)	97/7	9	1	TURK DINOSAUR HUNTER (N64)	97/12	26	1
COOL BOARDERS (PSX)	97/3	37	1	INT. SUPERSTAR SOCCER (N64)	97/7-8	58	30S	REBEL ASSAULT 2 (PC)	97/5	32	1	UEFA CHAMPIONS LEAGUE (PC)	97/7-8	32	1
COOL BOARDERS (PSX)	97/11	42	30S	INTERSTATE 75 (PC)	97/5	14	1	REBEL ALERT: COUNTERSTRIKE (PC)	97/5	32	1	UEFA CHAMPIONS LEAGUE (PC)	97/7-8	32	1
CRAZY GANDICOOT (PSX)	97/1	41	30S	IRONMAN (PSX)	97/5	42	30S	REBORN RAMPAGE (PC)	97/6	26	1	UEFA CM2 96/97 UPDATES (PC)	97/4	18	1
CREATURES (PC)	97/2	30	1	JET MOTO (PSX)	97/5	38	1	REBORN RAMPAGE (PC)	97/6	26	1	UEFA CM2 96/97 UPDATES (PC)	97/4	18	1
CRIMEWAVE (PC)	97/2	8	1	JET MOTO (PSX)	97/5	38	1	REBORN RAMPAGE (PC)	97/6	26	1	UEFA CM2 96/97 UPDATES (PC)	97/4	18	1
CROC (PSX)	97/9	19	1	JET MOTO (PSX)	97/5	38	1	RELOADED (PC)	97/11	42	30S	ULTIMATE MK3 (MEGADRIVE)	97/3	42	30S
CRUSADER NO REMORSE (PC)	97/2	42	30S	JET MOTO (PSX)	97/5	38	1	RELOADED (PC)	97/11	42	30S	ULTIMATE MK3 (PC)	97/1	17	1
CURSE OF MONKEY ISLAND (PC)	97/12	6	1	JET MOTO (PSX)	97/5	38	1	RELOADED (PC)	97/11	42	30S	ULTIMATE MK3 (PC)	97/1	17	1
CURSE OF MONKEY ISLAND (PC)	97/12	6	1	JET MOTO (PSX)	97/5	38	1	RELOADED (PC)	97/11	42	30S	ULTIMATE MK3 (PC)	97/1	17	1
DARK COLONY (PC)	97/7-8	42	30S	JET MOTO (PSX)	97/5	38	1	RELOADED (PC)	97/11	42	30S	ULTIMATE MK3 (PC)	97/1	17	1
DARK EARTH (PC)	97/9	9	1	JET MOTO (PSX)	97/5	38	1	RELOADED (PC)	97/11	42	30S	ULTIMATE MK3 (PC)	97/1	17	1
DARK FORCES (PC)	97/2	42	30S	JET MOTO (PSX)	97/5	38	1	RELOADED (PC)	97/11	42	30S	ULTIMATE MK3 (PC)	97/1	17	1
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT (PC)	97/11	42	30S	JET MOTO (PSX)	97/5	38	1	RELOADED (PC)	97/11	42	30S	ULTIMATE MK3 (PC)	97/1	17	1
DARK FORCES II: JEDI KNIGHT (PC)	97/10	10	1	JET MOTO (PSX)	97/5	38	1	RELOADED (PC)	97/11	42	30S	ULTIMATE MK3 (PC)	97/1	17	1
DARK REIGN (PC)	97/6	9	1	JET MOTO (PSX)	97/5	38	1	RELOADED (PC)	97/11	42	30S	ULTIMATE MK3 (PC)	97/1	17	1
DARK SAVIOR (SAT)	97/5	24	1	JET MOTO (PSX)	97/5	38	1	RELOADED (PC)	97/11	42	30S	ULTIMATE MK3 (PC)	97/1	17	1
DARLIGHT CONFLICT (PC)	97/7-8	18	1	JET MOTO (PSX)	97/5	38	1	RELOADED (PC)	97/11	42	30S	ULTIMATE MK3 (PC)	97/1	17	1
DARLIGHT CONFLICT (PC)	97/7-8	18	1	JET MOTO (PSX)	97/5	38	1	RELOADED (PC)	97/11	42	30S	ULTIMATE MK3 (PC)	97/1	17	1
DARLIGHT CONFLICT (PSX)	97/11	42	30S	JET MOTO (PSX)	97/5	38	1	RELOADED (PC)	97/11	42	30S	ULTIMATE MK3 (PC)	97/1	17	1
DARLIGHT CONFLICT (SAT)	97/10	38	30S	JET MOTO (PSX)	97/5										

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576



576 KByte
a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)

